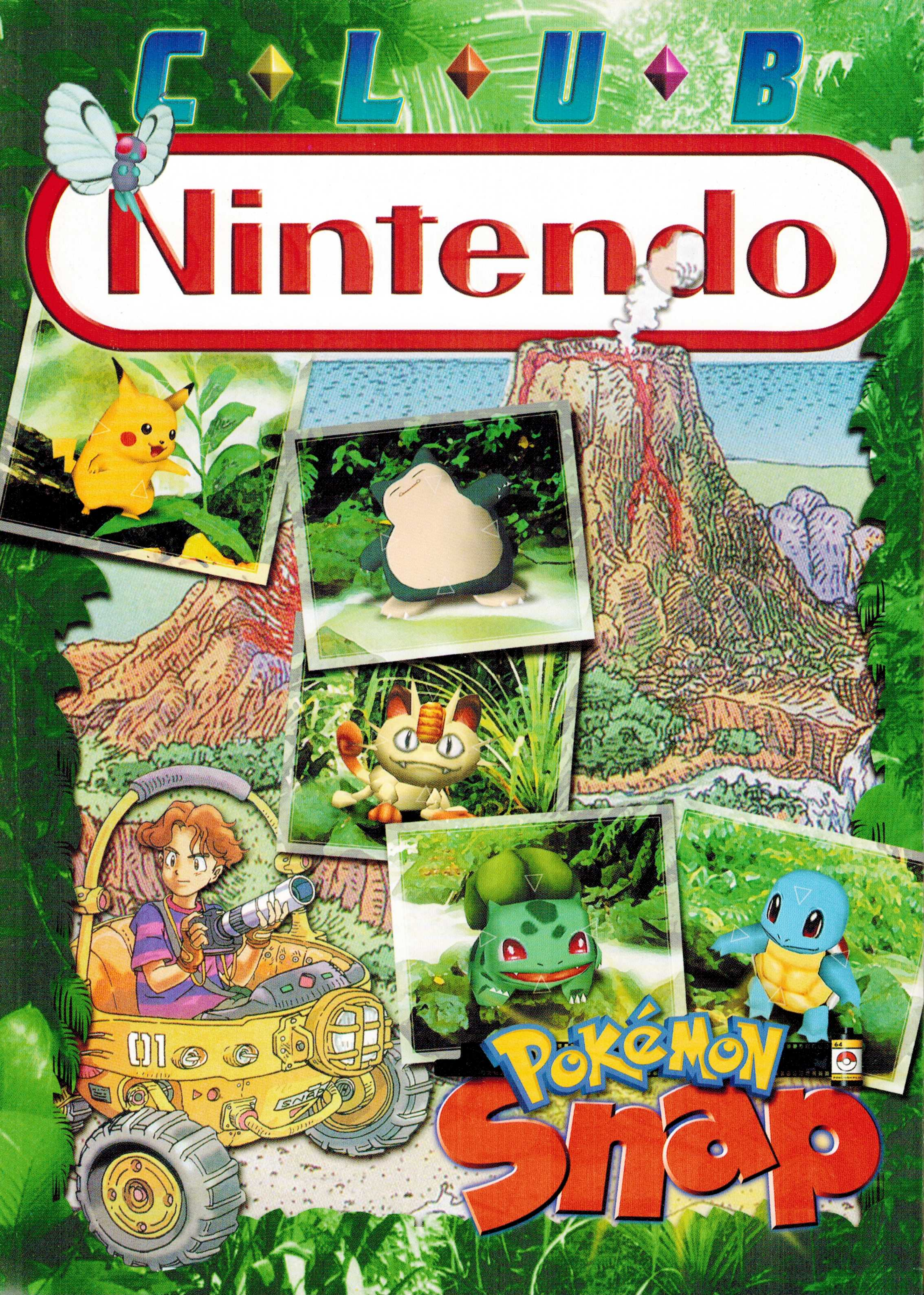


CLUB
Nintendo
MAS DE 25
TITULOS REVISADOS
ARMY MEN SARGE HEROES
F1 WORLD GRAND PRIX II
SHADOWGATE 64
WILD WATERS
EARTHWORM JIM 3D
VIGILANTE 8 SECOND IMPACT
SUPERMAN
N64
BUGS BUNNY CARROT CRAZY
LUCKY LUKE
MARIO GOLF
GB
TIPS DE:
POKEMON
ARCADIAS
KING OF FIGHTERS '99
Pokémon
Snap
Año 8 No.8
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 08
Blockbuster® te descuenta $15 en la renta de un videojuego
BLOCKBUSTER VIDEO



CLUB
Nintendo
Pokémon
Snap

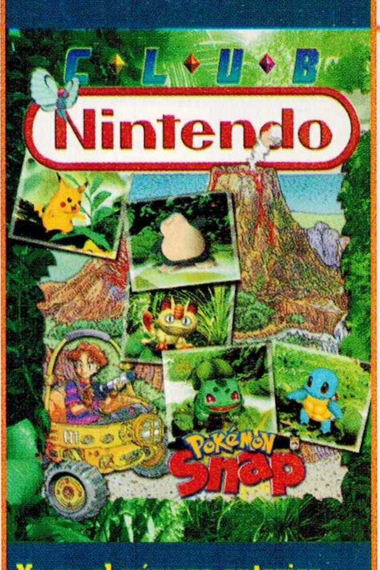





Como comentamos, esta vez ya no te diremos dónde está el rombo, porque este mes está muy fácil.



Aquí estuvo el rombo de Julio.




Ya en el número anterior mencionábamos que para finalizar este año de 1999 aparecerán una muy buena cantidad de títulos para el N64 y el Game Boy Color. Una gran muestra de eso el es ejemplar de Club Nin que tienes en tus manos, pues en él podrás leer y enterarte de 22 juegos nuevos para este sistema entre los que destacan F1 World Grand Prix II para el N64 y para el Game Boy Color, Mario Golf para el N64 y GBC, Hercules, Monster Truck Madness, Carmageddon N64 y Vigilante 8: Second Impact para el N64. Y para el Game Boy tenemos un reportaje especial de la compañía Infogrames con varios de los títulos que están preparando para este sistema como Lucky Luke, Antz, Bugs Bunny Carrot Crazy y V-Rally.
Además de eso y para darle gusto a muchos de nuestros lectores, tenemos un reporte muy completo del nuevo juego de Arcade "King of Fighters 99", con información exclusiva de los nuevos modos de juego, historia y personajes. Así que como podrás darte cuenta, este es un buen mes para los videojugadores y sobre todo dándole gusto hasta al más exigente.
Por cierto, checa las ofertas que tiene Gamela para esta temporada en las últimas páginas. Tal vez encuentres ahí algo que te llame la atención.

ISSN 0188-7610




Año VIII # 8 Agosto 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.





Año 8 # 8, Revista mensual, Agosto de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
**(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
**Editor Responsable:** Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.



La piratería sigue como si nada dañando a los creadores y productores no sólo de videojuegos sino prácticamente de cualquier producto que destaque por su calidad. Ya hemos hablado mucho de lo nefasto de la piratería, pero no nos cansaremos hasta que este negocio sucio desaparezca pues, como lo hemos dicho muchas veces antes, al momento de comprar un producto puedes estar feliz por haberte ahorrado más de la mitad de lo que te hubiera costado el producto original, pero a la larga, si los piratas se salen con la suya, más empresas creativas desaparecerán y no habrá productos que copiar.

Lo bueno es que se están haciendo esfuerzos muy importantes para cambiar a la piratería; nos enteramos que gracias a muchos licenciatarios que se unieron al llamado que les hizo Gamela México, puedes conseguir títulos excelentes para el Nintendo 64 a un precio sumamente accesible. Es algo así como la línea de Player's Choice que Nintendo de America lanzó con títulos clásicos a un excelente precio, pero ahora a través de un esfuerzo que Gamela logró con muchísimos títulos y de distintos fabricantes.

Sin duda esta es tu oportunidad de conseguir ese título que creías que ya se te había ido. En este número encontrarás muchos de esos juegos para que cheques cuáles te laten y aproveches esta oportunidad con tu distribuidor autorizado.






Quisiera decirles que el acento en "Pokémon" no se pronuncia. Odio que lo digan con acento porque además de que suena mal, no es así. Espero que lo corrijan.

Maribel Juaristi
México, D.F.

***Tu sugerencia amerita una explicación amplia de ortografía, así que analicemos la palabra "Pokémon" en tres idiomas. En español, esta palabra está mal escrita, pues es grave, lleva la sílaba tónica en "ké" y termina en "n", entonces el acento gráfico no tiene razón de ser. En el caso del inglés es diferente ya que en este idioma, es difícil encontrar una palabra grave de tres sílabas o más; inclusive (toma este dato como cultural) en inglés sí existen los acentos, pero son contadas las palabras en las que los usan; generalmente lo utilizan en palabras de origen extranjero en donde es necesario indicar con un acento en dónde hay que acentuar verbalmente la palabra y darle la pronunciación correcta, entonces en inglés pronuncian "Poquimon" en lugar de "Póquemon", como normalmente lo harían; ya por último, has de saber que "Pokémon" es una palabra que se inventó en Japón y se debe a la abreviación de las palabras "Pocket Monsters"; en ese país es común que fusionen o abrevien dos palabras, que dan a entender un concepto, en una sola, tomando las dos primeras sílabas de cada palabra, por ejemplo "Family Computer" (en japonés "FAMIli COMpyuta") se abrevia "Famicon" (la "m" se cambia por "n" y ésta cuenta como sílaba, como en el caso de "POcKEt MONsters", o sea, "Pokemon". Como ves, es muy difícil saber cómo se escribe o cómo se pronuncia Pokémon, pero al ser una palabra totalmente híbrida, puedes pronunciarla como quieras.***

♦

¿Por qué no puedo sacar la caña en el juego de Zelda 64 en mi cartucho y en el de un amigo sí?

Ricardo Llama Loza
Tampico, Tamaulipas

El bug que dieron en la revista número 4, año 8 referente a Zelda 64, sobre cómo usar otras armas en Epona no me sale, aunque haga todo al pie de la letra. ¿Están seguros que lo dieron bien?

Juan Pedro Borbón Carrillo
Monterrey, Nuevo León

Hola chavos, mi primo tiene el gran ZELDA, yo por mi parte también lo tengo. A ellos les faltaba eliminar a Ganondorf, y yo les dije que se los pasaba. Vinieron a mi casa y estaban emocionados viendo toda la cosa; pero se acabó la emoción cuando le di el golpe final a GANON: ¡¡¡Su sangre salió verde!!! esto me impresionó tanto, porque cuando yo acabé mi juego vi que era roja. Para no quedarme con la duda, eliminé a "mi GANON" y efectivamente es roja. Sin embargo esto no fue todo, ya que en el juego de mis primos nos fuimos al FIRE TEMPLE y notamos que la música de fondo es también distinta. Ya no me dio tiempo de ver qué otras diferencias tenía, el suyo del mío, pero por favor respóndanme: Existen 2 o más versiones de Zelda, o uno es chafa, o qué cosa, espero que me contesten.

Raymundo Lechuga & Co.
México, D.F.

***En efecto, existen dos versiones del juego de Zelda, pero nada tiene que ver esto con el color de los cartuchos, sino con el código o programa que tiene el juego. Para que nos entendamos con mayor facilidad diremos que hay dos producciones del juego de Zelda: La primera (Ganon con sangre Roja) y la segunda (Ganon con sangre verde). La primera versión pertenece al primer embarque de juegos de Zelda (cartuchos grises y dorados). La cuestión es que este primer embarque, tenía algunos problemas que Nintendo consideraba serios, entre ellos estaba la canción del "Fire Temple" y es que era muy parecida a una música religiosa musulmana y por respeto decidieron cambiarla. Ya de paso arreglaron algunos problemas con el juego (eso responderá a algunos lectores que preguntaban por qué no les salían los Bugs que aquí publicamos alguna vez) y de paso le cambiaron la sangre a Ga-***

***non. Así que si tú posees un Zelda 64 en el que la sangre de Ganon sea rojo, pues tienes toda una pieza de colección en tus manos.***




***Al parecer, hubo unos detalles que les faltó corregir a la gente de Nintendo en Zelda 64.***

¿Cómo saco la GAMEBALL? Esta se menciona en el instructivo de Mario Party como Special Item.

Francisco de la Vega
México, D.F.

***Ya con anterioridad habíamos mencionado que los manuales de los videojuegos se hacen con bastante anticipación, aún antes de que el videojuego esté al 100%. Esto lo recordamos pues en este caso lo que ocurrió es que el ítem "Gameball" estaba planeado para estar en la versión final, pero por esos raros motivos tuvo que ser removido del juego... pero se les olvidó quitarlo del manual. En pocas palabras: "Gameball" no existe dentro del juego de Mario Party.***

Una vez vi en una tienda de discos (donde además venden juegos para el N64 y para computadora) un Joystick como los de PC, pero de de ¡Nintendo! y como no llevaba dinero no lo compré. Sin embargo, me quedé con la duda de si este Joystick era una variación del Control Pad o se trataba de uno para computadora. Ustedes ¿qué pueden decir al respecto?

Sixto J. Flores R.
Veracruz, Veracruz

***Pues si lo quieres para tu PC todavía puedes ir a comprarlo, si no, qué bueno que no lo hiciste, pues el Joystick que mencionas se usa única y exclusivamente para las computadoras personales. Este es un caso muy chistoso, pues no se trata de un "producto oficial" de Nintendo, porque simplemente no se usa para ninguno de sus sistemas; pero a la vez es un "producto oficial" pues pagó su licencia para poder tener a varios personajes como Mario o Yoshi en su diseño (¿con qué motivo? ¡quien sabe!). Si alguien ve este Joystick debe recordar que sólo sirve para computadoras personales.***

¡Hola! Leí en una página de Internet que en el juego de Super Smash Bros. se puede sacar a Bowser, ¿es esto cierto? y si así es, ¿cómo lo saco? El juego de Pokémon amarillo, ¿qué diferencias tendrá de las otras dos versiones?, lo que pasa es que yo tengo la versión roja y no sé si también comprar la versión amarilla.

Gabriel Aurelio Márquez Q.
México, D.F.

***Bowser no es un personaje secreto en Super Smash Brothers, pero lo es en... otro juego que estamos revisando en este ejemplar (je, je, je). Sobre lo del Pokémon Yellow podrás leer mayor información en esta misma seción.***

Me gustaría saber cuáles son los títulos para N64 que se pueden jugar de manera simultánea de 2 jugadores pero en el modo de juego principal como por ejemplo en los de carreras competir dos jugadores contra los demás en opción de campeonato sumando puntos o estilo Final Fight de peleas.

Víctor Manuel Gómez García
Tampico, Tamaulipas

***En realidad a nosotros también nos gustaría que existieran más juegos así, pero de unos años a acá, las compañías se han enfocado en hacer más juegos de Vs. que cooperativos. Afortunadamente muchas licencias se han dado cuenta de ese gran vacío que han dejado y ya están trabajando en juegos que además de tener modos de juego clásicos de competencia, también retomarán el concepto de cooperación (y muchos de ellos los mencionamos en el reporte del E3 del número anterior).***




***Battle Tanx 2 es un ejemplo de los juegos que aparecerán con nuevos modos de juego cooperativos.***

¿Qué hongón vatos? Quisiera saber si va a salir para el N64 un juego de los caballeros del zodiaco... (¡Ay!, perdón, me quedé traumado y no he tenido ni dinero, ni tiempo para las terapias). No se crean, les mando este mail para saber si definitivamente va a salir o no el tan mencionado DD64.

Juan José Yáñez Terrazas
Cd. Delicias, Chihuahua

En la página de internet **nintendo-.com.mx**, vi una sección del E-3, en donde leí una noticia titulada: 64DD ¡por debajo del agua! en la que dice que durante la exposición Nintendo colocó el Juego de Mario Artist y mencionan que creen que Nintendo puso el juego para ver su aceptación, entonces mi pregunta es: ¿Creen que haya la posibilidad de Nintendo traiga a América el 64DD?

Carlos D. Leal Cobos
México, D.F.

***Pues el anuncio del "Proyecto Dolphin" sirvió para confirmar algo que ya se veía venir: El N64DD no verá la luz del día en nuestro continente. Sin embargo este sistema sí estará disponible en Japón y se planea mostrarlo en forma en un par de meses en ese país junto con una "expansión" para Zelda 64. Sí, el DD estuvo presente, pero se "escondió" para no crear alguna controversia o mal entendido, pues Nintendo piensa lanzar en nuestro continente los juegos que valgan la pena para este sistema pero en formato cartucho como lo son Mario Artist o Earthbound 3, que se tienen vislumbrados para América.***




*Ya está confirmado: El N64 DD no verá la luz del día en América.*

♦

Hace unos días estaba viendo el "Laboratorio de Dexter" (espero que conozcan la caricatura) cuando en un comercial dijeron que al final de la caricatura iban a presentar un nuevo juego para N64 pero por culpa de mi hermano no lo pude ver y quisiera saber si ustedes lo conocen.

Gerardo García Sánchez
Morelia, Michoacán

Oigan ¿es cierto que van a sacar un videojuego de "Dexter's Lab"? Pues el otro día, mientras veía la serie me pareció oír algo, pero no puse mucha atención.

Luis Roberto Negrete R.
Cd. Neza, Estado de México

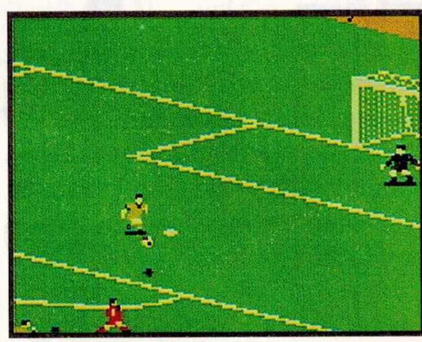
***Aquí se puede prestar la situación a una confusión si no se pone mucha atención a los promos que se muestran cuando se transmite esta caricatura. Lo que aquí pasa, es que Nintendo y Cartoon Network hicieron un arreglo para que al final de cada Show, Dexter muestre alguno de los juegos nuevos para el N64. No se trata de ningún juego en particular ni se trata de un juego de esta serie animada.***

♦

¿Desde cuándo THQ tiene la licencia de la FIFA? ¿Se la quitaron a EA o quién decidió esto?

Ricardo Ramírez Pérez
México, D.F.

***Esta cuestión de las licencias es muy enredada a veces. Algunas compañías poseen licencias pero exclusivamente para plataformas, otras dependen del personaje y otras más negocian sus licencias. En el caso de THQ, EA le vendió los derechos de sus franquicias para ser explotadas únicamente en el GB. Otra compañía que tiene un serio desorden con sus licencias es Disney Interactive, pues ellos les venden a diversas compañías: Por personaje, por plataforma y por película, como seguramente ya lo habrás notado.***



*Los juegos de EA para el GB los distribuye THQ.*

♦

En el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time (¡Qué flojera! mejor escribo Zelda 64) ¿Es posible obtener el instinto asesino del que habla el corredor? Les digo esto porque el corredor siempre nos gana en llegar, desde Gerudo Valley hasta Kokiri Bridge, llega un segundo antes que nosotros, hasta nos hemos subido a Epona y disminuir el tiempo de llegada y sigue llegando un segundo antes y nos dice que si no despertamos el instinto asesino nunca podremos ganarle.

Israel Chávez Villalpando
México, D.F.

***Esta duda ha sido de las más insistentes que nos han llegado a la redacción. Pues ya es más que oficial que al corredor de Gerudo Valley NO se le puede ganar de ninguna forma. Digamos que Miyamoto lo puso ahí sólo para la secuencia de las máscaras, pero sin otro motivo en particular.***

♦

Hola amigos, hace unos días que veo la serie animada de Pokémon, pero noté algo que me pareció raro y es que el héroe principal (Ash) no tiene el mismo nombre que en

el juego ya que ahí sale la opción para tu nombre: New Name (nombre nuevo), Blue o Red según la versión del juego, GARY y John. Luego para tu rival es: New Name; Red o Blue, ASH y Jack. ¿Cómo puede ser posible que en el juego tu rival se pueda llamar Ash y tú te puedas llamar Gary? Siendo que en la serie los protagónicos tienen nombres distintos. La pregunta es: ¿Se equivocaron en la caricatura al traducirla?

Gabriel Huerta
México, D.F.

***Pues sí parece ser un error. Nintendo no tiene ningún comentario especial al respecto, tal vez porque los cuates que se encargaron de traducir la serie se equivocaron o porque lo hicieron a propósito. Como comentario adicional, te podemos decir que el personaje principal de Pokémon en Japón, además de llamarse "verde" o "rojo" se le puede poner el nombre de Satoshi, que fue el que se escogió para la serie.***



*¿Error o a propósito?*

♦

El otro día en las noticias de la noche salió que los videojuegos sí afectaban el desarrollo de la gente intelectualmente, me gustaría saber su opinión acerca de esta noticia que sin duda alguna a muchos chavos les movió el tapete, ustedes dicen que las fuentes de luz se ven inclusive en cualquier programa de televisión, pero ¿con qué base habrán dicho esa noticia?

Paul Soto Roque
México, D.F.

Hola, ya sé que hace poco les mandé un mail, pero acabo de ver algo que me hierve la sangre y es que los medios siguen atacando a los videojuegos; que causan epilepsia, pero eso ya se había quedado en el pasado no? Los médicos ya habían dicho que eso era falso, yo ya les mandé un mail a los del noticiero expresando mi opinión pero como sé que van a hacer caso omiso, les escribo a ustedes para que les expliquen y para que les hagan saber que no sólo hay CONTRAS en los videojuegos, sino que también hay muchos PROS.

Andrés Díaz V.
Tijuana, B.C.

***Podemos decir que se trata de nuestro célebre "ataque anual de los videojuegos por los medios versión '99". Esta clase de comentarios amarillistas que algunos medios publican o difunden, muchas veces carecen de bases sólidas. Este caso fue muy chistoso, pues nosotros también la oportunidad de ver la nota del noticiero en cuestión y nos pareció muy "curiosa" la forma en la que fue tratada la noticia. Entre corte y corte comercial, el conductor decía casi gritando "Videojueeegos causan enfermedadesssss" y después de varias advertencias por el estilo fue presentada la nota con los argumentos que siempre hemos oído: "Que si los videojuegos producen retraso mental", "Que si son malos para la salud", "Que fomentan la violencia". Sin embargo, lo más mejor vino cuando se enfocaron al tema central de la nota: ¿Causan o no enfermedades los videojuegos? Ahí entrevistaron a un Neurólogo el cual dijo lo que ya sabíamos "los videojuegos no son causa de ninguna enfermedad conocida, sólo son uno de los tantos detonadores de la epilepsia fotosensible... en México sólo se han reportado 3 casos de esta epilepsia". Como puedes ver, no hay fundamentos como siempre sucede con cada ataque y la investigación del tema no fue la correcta y ni el trato, amarillista. Nosotros como videojugadores debemos seguir disfrutando de nuestro Hobby, pues mientras no abusemos de él, difícilmente tendremos algún problema (nada con exceso, todo con medida).***

♦

Según tengo entendido existe un adaptador para jugar los cartuchos de GB en el SNES y otro para jugarlos en el N64. Mis dudas son las siguientes: ¿En cuál de los dos sistemas se juega mejor? (mejores gráficas, mejor movilidad....) ¿Todos los cartuchos de GB, SGB, GB Pocket, GB Light son compatibles entre ellos y con los dos adaptadores? ¿Todos los cartuchos de los otros GB funcionan en el GB Color?

Paco Pérez
México, D,F.

***Sí, existe un adaptador para jugar los juegos de GB en el SNES y otro para jugarlos en el N64. El primero de ellos es el célebre Super Game Boy. Este accesorio te permite jugar todos los juegos programados para el GB sin ningún problema en el SNES; sin embargo, desde el 12/12/97, Nintendo ya no lo distribuye, por lo que se le considera un aditamento de colección. El adaptador que existe para jugar***

***los juegos de GB y GBC en el N64 se llama "Wide Boy 64" y no está a la venta al público, esto sólo lo tiene NOA disponible a revistas y licenciatarios únicamente; de hecho, es la única forma de sacar fotos del GBC por el momento, pero ¿quién dice que no en un futuro pueda estar disponible una versión comercial de este adaptador? En ambos adaptadores los juegos se ven exactamente y no hay mejoría sustancial en el "Gameplay", la única diferencia es que los juegas en controles de SNES y N64. Todos los juegos de GB y GB Color se ven sin ningún problema en el GB Color. En el Super Game Boy y el GB en cualquiera de sus variantes (Normal, Pocket, Ligh) se ve cualquier videojuego menos los que son Exclusivos del GB Color.***




***El Super Game Boy... toda una pieza de colección.***

♦

¿Por qué últimamente los juegos de Nintendo se "han ido para atrás? Lo que quiero decir es por las historias de los juegos van en retroceso con la historia del juego original. Por ejemplo: Yoshi's Island es antes de cualquier otro juego de Mario, pero donde más se nota es en el juego de Zelda y no digo del de 64 sino desde el de SNES (todo el mundo sabe que en orden cronológico es "Ocarina of Time", "A Link to the past", "The Legend of Zelda", "The Adventure of Link" y por último "Link's Awakening"). Es padre ver los inicios y todo muy a la "Star Wars", pero ¿y luego qué? ¿el próximo Zelda tratará de cómo se conocen los padres de Link, Zelda y Ganon?

Luis Antonio Frayre Murguía
México, D.F.

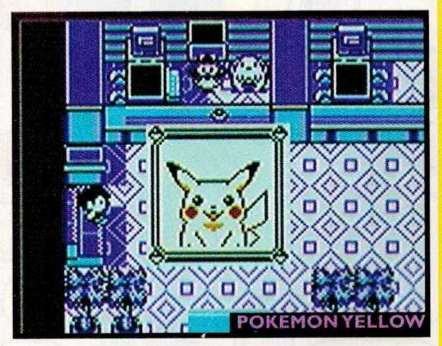
***Pues ahora que lo mencionas, ya son varios títulos que nos ofrecen el concepto de "precuela", pero no creemos que se deba a un plan predeterminado de Nintendo o de alguna otra compañía, simplemente que quizá pensaron que a los videojugardores les gustaría ver "qué pasó antes" con sus personajes. Tal vez en el futuro los licenciatarios consideren las ganas de los videojugadores por saber "qué va apasar".***

♦

Quisiera saber qué diferencias tendrá la versión amarilla de Pokémon en comparación con la roja y la azul, de hecho esto me ha generado varias dudas: ¿La versión amarilla será compatible con la azul y la roja? ¿Esta versión tendrá el Pokémon 151? ¿El Pokémon Stadium será compatible con la versión amarilla? ¿Vendrán todos los Pokémon en la versión amarilla?

Cuauhtémoc Robles Dobler
Antonio Landín Cruz
México, D.F.

***Para empezar, Pokémon Yellow tiene varias diferencias con las versiones Red y Blue, pero lo más importante es que a pesar de estas diferencias, puedes intercambiar personajes entre las 3 versiones. De los cambios y mejorías importantes que se pueden resaltar de Pokémon Pikachu te podemos decir que aquí tú comienzas el juego con este personaje, él se puede comunicar contigo (y de hecho "habla"), los 150 (ó 151) tienen gráficos nuevos en batalla y en el Pokédex, se incluyen dos funciones extras en la pantalla del "coloseum", tendrá mejorías para el GB Color (pero será compatible con cualquier GB) y también será compatible con la GB Printer, entre muchas cosas nuevas. Así que como verás, es un juego que vale la pena bastante, pues está más enfocado a parecerse a la serie de TV. Y sí: también podrás jugar con él en el Pokémon Stadium.***




***Pokémon Pikachu está más enfocado a la trama de la serie de TV.***

♦

¿Es cierto que se podrá jugar el Pokémon Azul o Rojo en el N64 teniendo Pokémon Stadium?

Azrael_LMG
Cuarnavaca, Morelos

***En el juego Pokémon Stadium existe una función que te permite jugar Pokémon mediante el Transfer Pak como si lo estuvieras haciendo con un Super Game Boy. Hasta el momento es el único juego que está programado para permitir que se juegue un cartucho de Game Boy y sólo sirve con Pokémon y con ningún otro. La función primaria de esto es que tú puedas acomodar a tus personajes para una batalla sin necesidad de dejar de jugar.***

♦

Me gustaría que pusieran más difícil el rombo de la revista, pues antes me costaba trabajo encontrarlo y ahora en cuanto compro la revista lo hallo de volada. También me gustaría pedirles que pongan bien los datos en el panel de información del juego que se va a analizar, porque ya van 2 veces que encuentro diferente la cantidad de memoria, en el #2 Año 8 dijeron que Mario Party tenia 128 Mb y luego en el #4 Año 8 dijeron que tenía 256 y pasó lo mismo con Penny Racers.

Mario Ramírez Anguiano
Estado de México

***Hay veces en que los licenciatarios nos mandan la información y los datos técnicos de los juegos antes de que estos estén completamente terminados, por eso hay veces en las que cambian la información de última hora y de igual forma, nosotros la cambiamos en el Panel, pero por lo general no ocurre así. Acerca de los rombos, trataremos de esconderlos mejor y yq no dar pistas tan fáciles.***

♦

¿Se fijan cómo avanza la tecnología? ahora con el Game Boy Color tenemos un NES portátil, entonces en un tiempo más adelante tendremos un Game Boy 64 en nuestras manos.

Ignacio Machado Muñoz
Guadalajara, Jalisco

***Quizá tu especulación parezca un poco descabellada, sin embargo, lo mismo hubiéramos pensado si hace doce años nos hubieran dicho que tendríamos un sistema portátil que pudiera reproducir perfectamente y a color éxitos del NES, como Super Mario Bros. Ojalá que algún día la tecnología pueda darnos un Game Boy 64.... o más.***

♦

¿Van a salir simuladores de vuelo para el N64? (algo así como Fligth Simulator para PC)

Alonso Ramírez Pichón
México, DF:

***Es muy difícil que se vean juegos de tipo "simulador" como los conocemos en las Computadoras Personales. Y esto no es porque el sistema no los soporte, sino porque este tipo de juegos están enfocados a un público más "adulto" y acostumbrado a jugar con hasta 30 botones al mismo tiempo. Los videojuegos de consolas en general tienden a ser más sencillos en su manejo y sus conceptos.***




***Aunque hay muchos juegos que podrían ser simuladores, como Harrier 2001 de Video System, esán más enfocados a ser tipo "Arcade".***

♦

Pienso que deberían sacar juegos para adultos para N64 (Ojo, no estoy hablando de juegos con chicas con poca ropa) si no de muchos juegos como Grim Fandango que han alcanzado gran popularidad en las computadoras por no manejar temas o personajes tan infantiles, sino más bien temas más "fuertes". Y es que no sólo niños utilizan el N64 también hay muchos adultos que juegan con él y lo disfrutamos bastante, pero estar utilizando siempre a osos, abejas etc. como que es un poco traumante ¿no?

Miguel Angel
Mérida, Yucatán

***Parece que ese siempre ha sido el problema de Nintendo; al principio planea que el sistema ofrezca la menor cantidad de violencia posible, pero debido a las exigencias del público, siempre termina aceptando el tipo de títulos que mencionas, como fue el caso del SNES y Mortal Kombat 2 en su tiempo; otra vez sucede algo similar con el N64 y tanto tú como muchos otros lectores que seguramente querían ver más... ¿sangre? van a estar muy contentos con la noticia de que ya vienen muchos juegos de ese corte y que fueron anunciados en el E3, como Riqa, Eternal Darkness, Resident Evil 2, Perfect Dark o inclusive Hybrid Heaven.***

♦

***Este es un mensaje secreto y en clave para uno de nuestros lectores consentidos, que sabemos que espera su revista favorita con mucha ilusion cada mes.***
***Robert, lo que has pasado es la prueba máxima de fe y valentía que a muy pocos les toca vivir. Nos dejaste a todos muy impresionados de cómo pudiste manejar esta situación tan dura.***
***Todo el equipo te admira mucho y queremos que nos vengas a visitar en cuanto puedas.***

Gus Rodríguez

♦

**Del escritorio del Dr. Mario**

***Escríbenos a:***
**Revista Club Nintendo**
**Hamburgo 8, Colonia Juárez**
**México, D.F. CP 06600**
***Por favor no mandes mails con documentos adjuntos, pues no podemos leerlos por seguridad de nuestras computadoras. Es mejor que pegues el contenido de la carta al cuerpo del mail.***

***Nuestro correo electrónico es:***
**clubnin@nintendo.com.mx**
***No olvides visitar la página de Nintendo México.***
**www.nintendo.com.mx**

# GAME BOY®

# COLOR



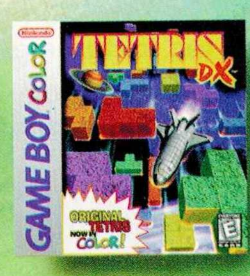

# ¡VIVELO!





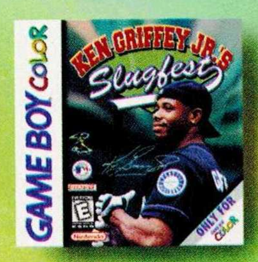






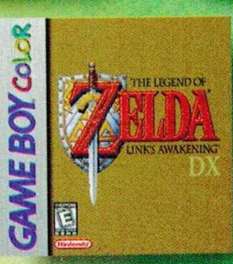










# Pokémon Snap™

Este mes nuestra portada es uno de los títulos más esperados por los fans de Pokémon, nos estamos refiriendo a Pokémon Snap.

Este es más que un juego, más bien podríamos catalogarlo como un accesorio como lo fué Mario Paint o bien, la Pocket Camera. Aquí deberás ayudarle al Profesor Oak a conseguir las mejores fotografías de los Pokémon en su estado natural, pero eso no es todo, pues nos ofrece muchas sorpresas más.

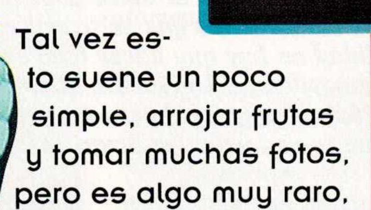
Dentro de todo el juego podrás darte cuenta de muchos detalles que seguramente ya has visto en las versiones de Game Boy, esto es también otro de los factores que hacen a este título tan bueno.
Si alguna vez has jugado la versión de GB de Pokémon, te será de gran utilidad, pues mucha de la información sobre los pokémon que adquieres en las versiones antes mencionas, te ayudará a entender mejor las actitudes de los pokémon y las reacciones que ellos pueden tomar dependiendo de tus acciones, además de que es más fácil identificarlos y buscarlos en los lugares donde ellos se esconden.
Debes poner mucha atención a los datos de cada pokémon en tu Dexter... (¡ja ja ja! ¿a quién se le habrá ocurrido?) digo, en tu pokédex, ya que en algunos casos te resultará complicado encontrar a ciertos pokémon, sin no has leído o escuchado algo acerca de sus costumbres, o bien, saber qué tipo de Pokémon es, para buscarlo.







Recuerda que debes saber cuándo arrojarles frutas o bombas para atarantarlos o para ponerlos contentos y tomar mejores fotografías. Todos estos factores son muy interesantes, pero lo mejor es que puedes tomar las fotos que tú quieras, volver a pasar los recorridos y poder mostrarles tus mejores fotos al profesor Oak y que él pueda tener un mejor estudio de las especies de Pokémon.



Tal vez esto suene un poco simple, arrojar frutas y tomar muchas fotos, pero es algo muy raro, por demás impresionante e increíble que suene, esto es bastante adictivo, pues sin pensarlo, tomas una fotografía, pero si no te gusta o no te parece muy buena, o es demasiado frustrante porque no salió completo, pasas otra vez ese recorrido con el fin de tomar nuevamente esa foto, así que una y otra vez te quedas enfrascado, pero es por lo divertido del juego; así que no esperes acabarlo y después ya lo botes, te espera mucha diversión y horas de entretenimiento con Pokémon Snap. Además, lo mejor de esto es estar probando cosas para encontrar nuevos Pokémon en cada escena, pues entre más Pokémon tengas registrados, podrás entrar a más escenarios.



Recuerda que a partir de este mes podrás disponer de este juegazo y cualquier duda que tengas, háznosla saber y te responderemos en nuestra sección de Mariados. Ten por seguro que seguiremos muy de cerca este magnífico título, así que mantente presente.





# previo

# CARMAGEDDON™ 64

*¿Quién no se ha subido al coche del típico cuate que maneja como "Crazy" y su frase favorita es: "la abuelita vale 1000 puntos"? Bueno, pues con este tipo de personas en mente, Interplay y SCI ha decidido adaptar su gran éxito de juegos para PC de nombre Carmageddon para el N64.*



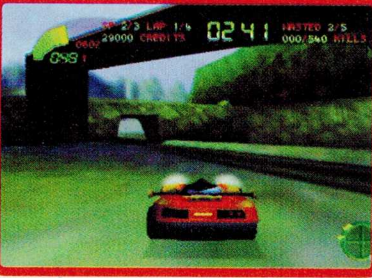

*Sí, para darles de qué hablar a los noticieros de la noche, estas compañías se preparan a lanzar uno de los juegos que fueran más polémicos (pero hace un par de años, ahora hasta da risa). Tal vez previniendo que muchas personas iban a pensar que este es un título muy violento, le hicieron algunas modificaciones sobre el concepto original para adaptarlo a la versión consola.*

*Para quien no haya adivinado todavía de qué se trata Carmageddon dándole un vistazo a las fotos, le podemos decir que es un juego de carreras con diferentes cosas que hacer: Primero que nada tienes que completar el circuito que te ha sido asignado, después ganarle a todos tus rivales... y por si fuera poco hay que acabar con todos los Zombies que se te crucen enfrente. Bueno, en realidad no hay que hacer todo esto al mismo tiempo, Carmageddon 64 presenta distintos retos en sus variados modos de juego. Lo más clásico, es que primero tengas que competir como lo haces en cualquier juego de carreras y después entres a una especie de misión de "bonus" en la que hay que eliminar a una buena cantidad de "zombies" que están por ahí rondando. Lo bueno del concepto viene cuando te das cuenta que estás desprovisto de armas con las que les puedas hacer frente a estos zombies y la única forma en la que puedes acabar con ellos es dándoles una "atropelladita" con tu coche.*




*Si te preguntas de dónde salieron estos Zombies que se parecen bastante a un humano común y corriente, pues resulta que ellos antes fueron seres humanos, pero por culpa de unos gases tóxicos que contaminaron nuestro planeta, fue que ellos se convirtieron en Zombies sin voluntad (cosa que sabemos es falsa, de lo contrario, el DF estaría habitado por Zombies). Sólo unos cuantos sujetos que lograron refugiarse en unas cámaras "emuladoras de clima" se lograron salvar. De entre estos humanos sanos y salvos, el gobierno comenzó a contratar a algunos conductores que le ayudaran a acabar con la amenaza de los Zombies, porque como nos lo han enseñado las películas de terror, los Zombies sienten una gran atracción por los cerebros humanos. Bueno, el punto es que estos conductores compiten, pues el gobierno premiará con una vida de rey en la playa al mejor de estos "eliminadores" de Zombies (he aquí el pretexto de por qué hay que correr y atropellar zombies).*





















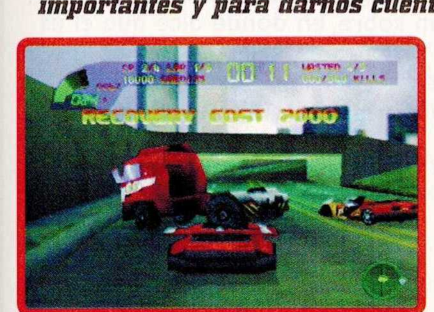




Septiembre 1999
Fecha de Salida




***Un concepto bastante raro y a la vez violento es el que presenta este título, sin embargo, debemos mencionar que Software Creations está realizando un muy buen trabajo de adaptación y este juego aprovechará todas las ventajas del sistema para incluir cosas que no se programaron en la versión original del juego. Las características son muy importantes y para darnos cuenta de esto, Carmageddon 64 tendrá más de 30 niveles, los cuales son exclusivos de esta versión y cada uno de estos tendrá a su vez muchas áreas secretas que debes descubrir para obtener más puntos y asegurar tu victoria. En el juego compites contra más de 20 oponentes (a los cuales, les debes dar su merecido). Antes de comenzar con tu labor de limpieza de Zombies, puedes elegir de entre 23 distintos vehículos, cada uno con sus características especiales y que varía en velocidad, maniobrabilidad y apariencia (PD: además de esos, existen 3 coches secretos). En cada una de las pistas vas a encontrar una buena cantidad de "poderes" que te ayudarán, tanto a ganar la carrera, como a acabar con el mayor número posible de Zombies.***

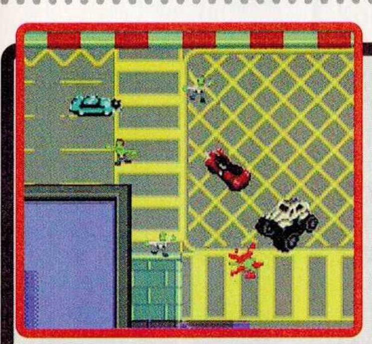



***Bueno, pues por el momento esto es lo que podemos decir de Carmageddon 64. Como podrás ver, este es un juego que se sale por mucho de lo convencional, aunque se trata de un juego de carreras, de esos que abundan en el N64. Seguramente en próximos ejemplares de la revista ya podremos ahondar en información y sobre todo hablar de la "jugabilidad" y de los gráficos, pues la versión que jugamos se encontraba aún muy prelimi-nar y estos aspectos todavía no estaban "pulidos". Esto también nos permite especular que el juego tal vez no esté listo para Septiembre y se tenga que retrasar algunos días (un par de meses, tal vez), pero de eso ya les podremos decir algo con mayor seguridad en nuestras próximas ediciones.***

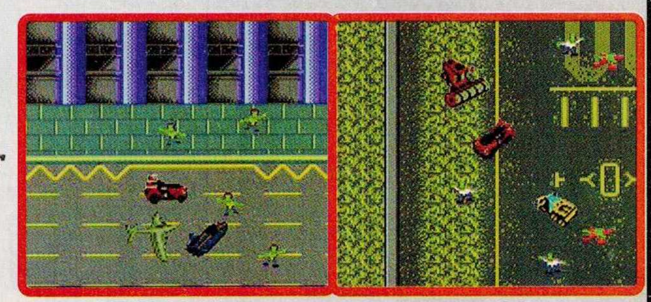








***Por cierto, ya que estamos hablando de Carmageddon, tenemos que decir que Interplay también lanzará una versión del juego para el GBC. La trama es la misma y también será para dos jugadores simultáneos. La gran diferencia que existirá entre la versión GB de Carmageddon y las demás es que esta tiene una vista "Top View", es decir: vista por arriba. Por lo mismo, este título estará un poco más enfocado a lo que es el "apachurramiento de zombies" que la carrera, pero de cualquier forma pinta como un buen juego para el formato portátil.***



# THE KING OF FIGHTERS '99

Pues ya pasó un año más y francamente creíamos que ya no íbamos a hablar de otro título de The King of Fighters en este '99... pero no fue así. Seguramente en estos momentos ya estás difrutando en algún centro de Arcade esta nueva versión del juego de peleas más popular y esperado cada año aquí en México, inclusive se llevó a cabo, como ya es costumbre, la presentación oficial el pasado 17 de Julio en el lugar acostumbrado, La Fragua, en el D.F.; pero si no has visto el juego, aquí te damos toda la información que quieres saber acerca de The King of Fighters '99.

Lo primero que destaca es que, a diferencia de KOF '98, KOF '99 sí tiene un "storyline", o sea historia, lo cual es seguro que pondrá de buenas a muchos fans. La historia es esta: Se supone que, como todos los años, el torneo de The King of Fighters se abre de nuevo en su edición '99 y los



mejores peleadores del mundo son los invitados (los mismos de siempre). Sin embargo, algo raro gira al rededor de todo



esto, pues en la invitación no está indicado el nombre del organizador del torneo, además se especifica una nueva regla de éste: que todos los equipos podrán incluir un cuarto peleador en su equipo para que haga la función de "Striker". Esto despierta las sospechas de Heidern y decide enviar a Ralf y a los demás al torneo a investigar (a ellos nunca los invitan, siempre se cuelan). Por otra parte, Benimaru recibe también un sobre, en donde dice que él es el invitado especial del torneo de este año, pero por extraños motivos, a Benimaru le toca hacer equipo con Shingo Yabuki y con dos peleadores de los que nunca se había escuchado hablar: Maxima y un tal K' (Key Dash). Así todos los equipos van al torneo... lo que no saben es que es una trampa.




## ¿Qué hay de nuevo en The King of Fighters '99?

La respuesta es "casi todo". El "recorte de personal" de este año estuvo más severo que el año pasado, pero aún así se siguen viendo muchas caras nuevas. El cambio más importante es la incursión de un cuarto miembro a los equipos de tres. En total son siete equipos (muchos menos que en KOF '98) y quedaron así:

*Japan Team:* Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Maxima y K' (Key Dash).
*Fatal Fury Team:* Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi y Mai Shiranui.
*Art of Fighting Team:* Ryo Sakasaki, Robert García, Yuri Sakasaki y Takuma



Sakasaki.
*Psycho Soldiers Team:* Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai y Bao.
*Ikari Warriors Team:* Leona, Ralf Jones, Clark Steel y Whip.
*Kim Team:* Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge y Jhun Foon.
*Female Team:* King, Blue Mary, Kasumi Todoh y Li Xianfei.

Además de estos personajes, puedes escoger a Kyo Kusanagi versión '94 y '97... pero, ¿Qué pasó con Kyo y con Iori? Pues aparentemente sí están incluidos en el juego, inclusive Iori aparece en la presentación, pero hasta hoy no los pudimos ver en acción (seguramente ahorita tú sabes qué onda con ellos). También una buena noticia es que hay un nuevo jefe final. Su nombre es Kryzalid y al parecer captura a Kyo después de KOF '97 y lo clona (es por eso que puedes elegir a dos Kyos diferentes... pero iguales...). No sabemos bien qué misterio gira al rededor de este nuevo jefe final, ni tampoco de los nuevos peleadores Maxima y K', lo único que sabemos es que éste último es el nuevo personaje principal y que pelea más o menos como Kyo, utilizando una técnica de fuego y usando un guante rojo. Como ves, muchos personajes quedaron fuera, como el Band Team, el Sport Team, Billy Kane, Ryuji Yamazaki, Mature y Vice. Los básicos siguen, como Terry, Ryo, Benimaru, Athena y desde luego, la estrella de todos los King of Fighters: Chang Koehan (junto con Kim y Choi). Lo mejor es que hay nuevos personajes originales, como Bao, un nuevo Psycho Soldier de doce años, Whip, una chava que está en las tropas especiales de Heidern y que pelea con un látigo y Jhun Foon, quien fue compañero de clase de Kim Kaphwan cuando aprendía Tae Kwan Do y después se reencontró con él y está dispuesto a demostrarle que su método para regenerar maleantes está mal y que el suyo es mejor. También regresó Kasumi Todoh (personaje de Art of Fighting 3 y que previamente apareció en KOF '96) y entró Li Xiangfei, quién hizo su primera aparición en Fatal Fury Real Bout Special 2 y en Fatal Fury Wild Ambition.



Como ves, lo más innovador es el cuarto miembro en el equipo, al cual se le denominó "Striker". Esto tiene una función un poco rara; en la parte inferior de la pantalla hay unas "S" las cuales vas llenando. Si tienes, podrás llamar al Striker con los botones B y C y éste sale para ayudarte (muy al estilo de Marvel Vs Capcom), ya sea ejecutando un movimento especial, deteniendo al enemigo para que lo golpees o inclusive ejecutando un Super; lo mejor de esto es que puedes ejecutar combos super espectaculares con la ayuda del Striker (o si no, imagínate que estás haciéndole un combo a un enemigo y de repente sale Ralf de Striker rematándolo con un Galactica Phantom).

Otro cambio es que los peleadores ya no giran con A y B, aunque siguen esquivando. Ahora todos como que se deslizan, muy parecido a lo que hace Leona (si recuerdas,







Leona no giraba); es sólo un cambio estético, pero tiene algunas variantes interesantes, por ejemplo, intenta esquivar haciendo la palanca para atrás y verás qué pasa.

La barra de poder también cambió; ahora la sigues llenando al golpear o siendo golpeado, con la diferencia de que ahora se llena muy rápido, incluso de un sólo combo la puedes completar, sin embargo, ya no es acumulable con el peleador siguiente y éste comenzará con la barra de poder vacía.  Otra diferencia importante es que ya sólo hay un modo de juego, contra los dos que existieron en KOF '97 y '98 (Advanced y Extra); pese a que sólo hay uno, durante la pelea tienes dos; como era costumbre, al llenar la barra de poder en el modo Advanced, tenías un pequeño cristal y si presionabas los botones A, B y C, tenías más poder; pues bien, aquí pasa algo similar, pero más interesante; si al llenar la barra presionas A, B y C, estarás peleando en Counter Mode; en este modo tienes especiales ilimitados y podrás hacer Counters como en KOF '95; pero si al llenar la barra presionas los botones B, C y D, estarás en Armor Mode, donde podrás tener una super fuerza, aunque no podrás hacer especiales. Si te das cuenta, un modo es para pelear más agresivo y otro es para defenderte más. Una vez activados cualquiera de estos modos, el personaje brillará de un color específico (amarillo en Armor Mode y rojo en Counter Mode) y cuando dejen de hacerlo, se terminará tu poder y volverás a la normalidad. Gráficamente cambió para mejorar y la música también se escucha un poco más movida, pero se sale de los estándares de lo que se ha escuchado en la serie KOF, aún no sabemos si para bien o para mal. Muchos peleadores tienen cambios




estéticos (como la nueva ropa de Robert y Chin, el cabello corto de Athena y el peinado de Kasumi), pero también cambios en su forma de pelear, como el hecho de que Kensou ya no tiene proyectiles psíquicos. Todos tienen por lo menos un movimiento nuevo. Este KOF va a estar muy bueno, por la gran cantidad de cambios que le hicieron y muy pronto lo volveremos a checar.



# previo

# MARIO GOLF™

Nintendo
Compañía

Transfer Pack
Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
CAMELOT

128 megabits
Memoria

Deportes Golf
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida



Hace tiempo mencionamos que Nintendo estaba trabajando en un nuevo juego de Golf para el N64. Lo que no sabíamos en aquella ocasión es que si ese juego estaría disponible en el futuro para nuestro continente, pero ahora te podemos asegurar que este título estará muy pronto disponible (si no es que para cuando leas esto ya esté) y listo para darle horas de entretenimiento para los que sean aficionados a este deporte, que aunque sabemos que no es la gran mayoría en la vida real, muchos otros disfrutan de los videojuegos de Golf.

El que a muchos nos les guste el Golf puede deberse a que encuentran muy aburrido el deporte, pero en realidad tiene su chiste y es divertido, pues debes saber qué palo usar y en qué momento, además de muchas otras cosas y secretos del deporte que debes emplear bien para la victoria. Pero si has jugado algún título de Golf de Nintendo para el Game Boy, el NES o el SNES sabrás que son juegos bastante fáciles de aprender y de dominar, tratan el Golf de una manera sencilla y adecuada para todo tipo de jugadores. Y precisamente éste es también el mismo tratamiento que se le da a este deporte en este juego. Pero mucho ojo: Que se hayan simplificado algunas reglas y decisiones en comparación con otros juegos, no quiere decir que se haya tenido que renunciar al realismo.





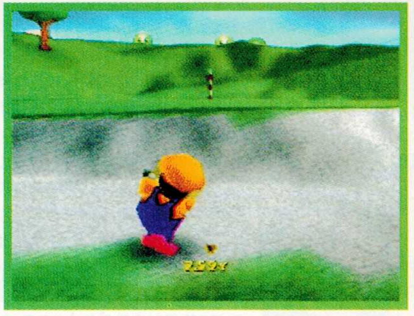

Mario Golf es un título que está hecho para que cualquier videojugador,sin importar que tenga experiencia en esta clase de juegos lo pueda disfrutar sin ningún problema, pues la interfase del juego es muy sencilla, a pesar de ser muy completo en lo que a la "jugabilidad" se refiere. Una clara de muestra de esto, es el tipo de gráficos que vemos en él. Los escenarios tienen el típico colorido de anteriores juegos de Mario, pero los escenarios están perfectamente pensados y presentan una serie de imperfecciones que se encontrarían en cualquier campo de Golf (¡Adivinaste! gracias al poder del N64). Ya que hablamos de los escenarios, debemos decir que estos son muy variados y jugarás en cursos muy conocidos para ti, como el desierto, la pradera y todo con el fondo de Super Mario 64. ¡Ah! pero que estos escenarios estén muy "bonitos" no quiere decir que no vas a encontrar las reglamentarias trampas de arena, lagos y todas esas cosas que son la pesadilla de golfistas profesionales.





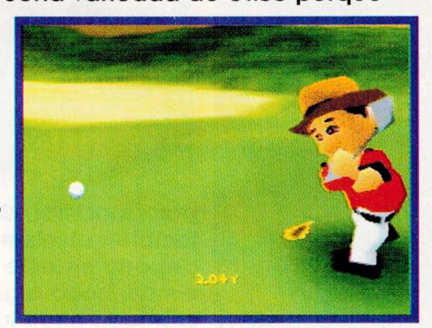


Para rematar con esta onda de la topografía del terreno, debemos decir que el clima también juega un factor importante dentro del juego. Nintendo y Camelot hicieron un muy trabajo para simular muchos de los efectos climatológicos, como lo son la lluvia y el viento. Y es que la cuestión no es simplemente hacerlos que se vea bien, sino que también alteren la trayectoria de la bola como lo harían en la vida real. Aquí mencionamos de nueva cuenta que este es un título en el que se trabajó bastante en la cuestión de los valores para simular efectos físicos como gravedad, viento, etc.



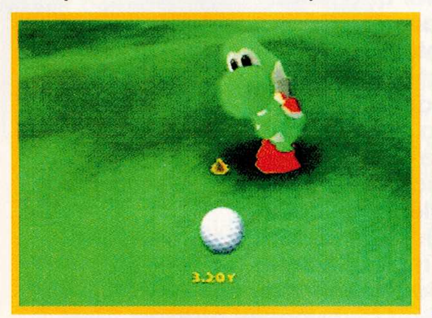


Aquí vamos a encontrar una buena gama de personajes muy conocidos en los videojuegos de Nintendo. Nos referimos a Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Baby Mario, Wario y otros personajes especiales que se crearon específicamente para este juego. Todos los personajes están hechos en gráficas 3D pero con bastante detalle (ve bien las fotos de este análisis). Como suele suceder en los juegos que tienen varios personajes, existe una buena variedad de ellos porque cada uno tiene características especiales. Es decir: Pueden ser buenos para darle efecto a la bola, pero no tener potencia... lo clásico.

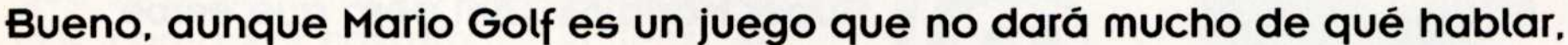


Existen diversos modos de juego para Mario Golf. Pueden competir varias personas de forma simultánea en una especie de "mini Torneo" de corta duración. También puedes jugar tú solo en un curso específico para practicar o elegir el modo de torneo largo en el que compites hasta en 108 hoyos. Lo bueno es que tiene batería, con lo que puedes guardar los datos importantes (récords, por ejemplo) y todos tus avances. Además de lo anterior, existe un modo de juego especial que es contra tiempo en el que deberás anotar el mayor número de puntos en el menor tiempo posible.

Al principio de este análisis, para mayor referencia, en el pánel, mencionamos que este juego será compatible con el Transfer Pak. Esto será posible ya que Nintendo lanzará en algunos meses, una nueva versión de Mario Golf compatible con el GB Color y con bastantes innovaciones. La cuestión es que podrás cargar algunos datos y récords entre las versiones de GB y la de N64. Como puedes ver desde el mes anterior, muchos juegos se están ya preparando para tener una interacción entre el GB y el N64 gracias al adaptador que mencionamos anteriormente. Lo más curioso del caso es que Nintendo aún no da una fecha precisa para el lanzamiento de este periférico, pero por los juegos que vienen, no se puede dudar que su salida es inminente.







Bueno, aunque Mario Golf es un juego que no dará mucho de qué hablar, sobre todo en nuestro país, por lo poco arraigado que está este deporte, no dudamos en ningún momento de su gran calidad como juego. A nosotros nos entretuvo un buen rato, sin embargo seguimos prefiriendo otros juegos de multijugadores con temas deportivos como Super Smash Bros.
Sí, el deporte de darle unos cuantos golpes a tu compañero.





# ¡NO TE DEJES SORPRENDER!

Hay quienes abusan de su fama para ofrecerte productos re-armados o de mala calidad...









Sólo con nuestros distribuidores autorizados podrás adquirir todos tus productos Nintendo con la calidad y garantía que las Normas Oficiales Mexicanas (NOM) requieren.

## ¡NO TE VAYAS CON LA "FINTA" Y BUSCA TUS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS NINTENDO!

*Distribuidora Liverpool, S.A. de C.V.*
*Sears Roebuck de México, S.A. de C.V.*
*El Palacio de Hierro*
*Sam' s Club*
*Aurrerá*
*Carrefour*
*Wal-Mart de México, S.A. de C.V.*
*Elektra S.A. de C.V.*
*Instituto Mexicano del Seguro Social*
*Office Max*
*Blockbuster de México S.A. de C.V.*
*Casa Ley*
*Sanborn Hnos. S.A. de C.V.*
*Comercial Mexicana S.A. de C.V.*
*Tiendas Chedraui*
*Juguetibici S.A. de C.V.*

*Mr. Sound (Guadalajara, Jal.)*
*Franquicia Insurgentes*
*Franquicia Tepeyac*
*Taller de Luigi*




Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

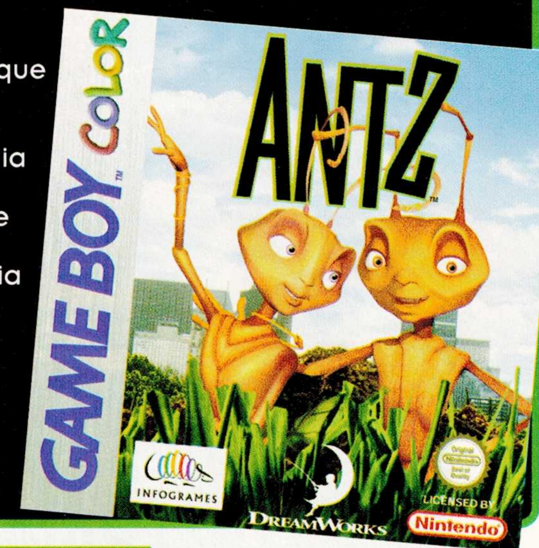
# ESPECIAL




# ANTZ

***Desde que se anunció el formato del Game Boy Color, muchas compañías se han dedicado a convertir juegos o a regresar para explotar el gran potencial de este sistema. En el reporte del E3 del número anterior tuvimos una muestra de eso y en este ejemplar veremos una muestra de esto: A continuación tendremos algunos de los juegos que prepara Infogrames para lo que resta del 99. Todos son buenos títulos.***

Ahora tenemos un juego bastante peculiar, basado en la cinta de nombre Antz. Este es un juego tipo aventuras donde controlas a una pequeña hormiga que... mejor checa lo siguiente.




Como recordarás, en la película sucede que una hormiga de nombre Z, nuestro héroe aquí y en el juego, se siente inconforme con su tedioso trabajo dentro de la colonia de hormigas, aunque todos sus congéneres le dicen que está bien lo que hacen, él no está satisfecho y cuando conoce a la princesa Bala, su vida cambia de manera radical. Ellos pasan mil y un aventuras viajando hasta que por cosa obvia, combate a sujetos malvados, escapa de muchos peligros comunes para un insecto y finalmente, demuestra que una hormiga puede marcar la diferencia y darse a notar.




Compañía




Compatible




Clasificación

Desarrollado




8 megabit

Memoria

Aventura

Categoría

Fín 1999

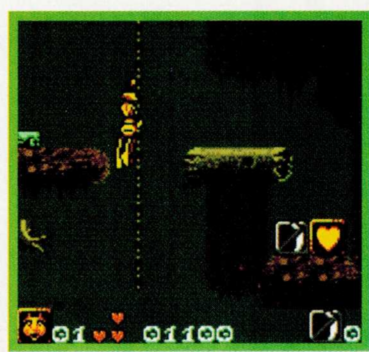
Fecha de Salida




Después de esta pequeña sinopsis, te diremos que muchos factores que viste en la película, son tratados aquí con el enfoque de los videojuegos, debes escapar y evadir muchos peligros, combatir con muchos enemigos y tener más aventuras que en la cinta. Y lo peor es que aquí depende de tu habilidad si Z cumple su misión o si termina bajo el tenis de algún chavo maldoso.



Dentro del juego, podrás adquirir distintos tipos de habilidades que te ayudarán a escapar o combatir a tus adversarios, los cuales te seguirán por tierra, charcos o aire con tal de eliminarte.



Además de estas cualidades, los ítems no podían faltar, pero en este pequeño mundo, debes ser más astuto y aprovechar todo tipo de elementos para seguir avanzando.







Como en todo jardín, también encontrarás obstáculos muy conocidos, proporcionados por nosotros los humanos, ¡ojalá que tiraran la basura en su lugar para que Z no tuviera tantas dificultades!



Como todo insecto, tus problemas empeoran cuando tienes que evitar los ataques continuos de los chamaquitos destructores como Adrián comprenderá, por ejemplo, ten cuidado de no resultar rostizado por la lupa.

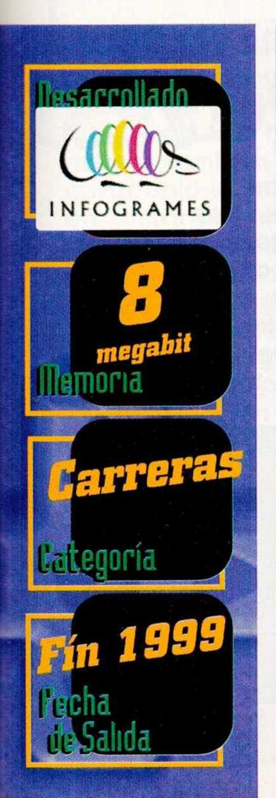


¡Ten cuidado con los tenis que tratan de aplastarte! Estos elementos del juego se ven muy padres por los colores del Game Boy Color, este es el tipo de juegos que si hubiera salido para el Game Boy Clásico, te hubiera hecho enojar bastante porque no verías nada y se barrerían los gráficos.





ANTZ es un juego que está muy chistoso, los niveles tienen cosas que te hacen reír y por eso pierdes la noción de que puedes ser eliminado. Pero dentro de lo que cabe, es un buen juego que recomendamos más que nada a los videojugadores poco experimentados o que apenas se estén iniciando en los videojuegos.



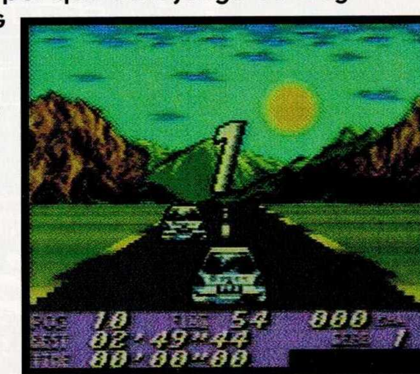




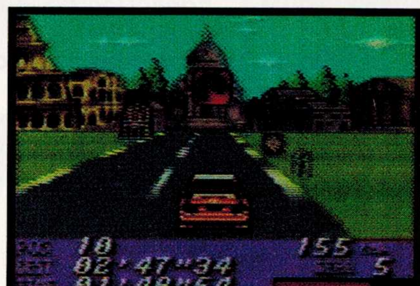
# V-RALLY EDITION 99

Los cuates de Infogrames no se podían quedar atrás ante Konami Rally, ellos también están trabajando en un juego de carreras para el Game Boy Color, se trata de V-Rally. Como recordarás, este juego es un título de N64 que nos dejó muy buen sabor de boca y ahora lo podremos jugar en la versión portátil con todas las mejoras del Game Boy Color.

Pero mejor vamos a checar el por qué este juego es muy bueno; para empezar, cuentas con 20 pistas que están divididas en diez locaciones distintas, todas al rededor del mundo y en lugares en los que usualmente se llevan a cabo las carreras de Rally, sólo checa los países: Indonesia, Grecia, Corsica, Inglaterra, Suiza, Italia, Los Alpes, Nueva Zelanda, Argentina y un recorrido por un Safari en Africa.







Además de un "felling" tipo arcadia. V-Rally para GBC tiene dos modos de juego principales: Los cuales están distribuídos en dos modos de juego: Arcade o Championship.
Este juego contiene mucha velocidad, curvas, rectas y mucha acción que podrás sentir dentro de uno de los cuatro vehículos oficiales de World-Rally Championship que son: Ford Escort V-Rally, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer WRC y Subaru Impreza WRC cada uno tiene diferentes características que debes checar con el fin de elegir el auto que mejor te acomode. La verdad se nos hacen pocos, pero el número de pistas lo compensan. Además ¿quién dice que no podremos ver más al completar algunos circuitos o algo por el estilo?

Como podrás imaginarte, la diversidad de lugares nos da una gran variedad de terrenos, puedes correr entre junglas, colinas, planicies, desiertos africanos y montañas cubiertas de nieve. Por lo que deberás cuidarte de todo y acostumbrarte al manejo del control para poder tener éxito en cada competencia, pues cada ambiente influye de forma definitiva en la cuestión del control del vehículo. Para que no te hagas bolas, cuentas con transmisión automática, la precisión del control es muy buena, además que con los colores del Game Boy Color, los ambientes y lugares toman la mejor veracidad posible. La música y los efectos de sonido son excelentes, recuerda que si te pones audífonos escucharás las cosas en



estéreo y checarás con detalle todos los efectos de sonido. Tienes tres niveles de dificultad Rookie, Advanced y Extreme Pro. Para todo tipo de videojugadores, novatos o expertos. Como verás a lo largo de este año, muchos juegos de carreras para el GBC harán su aparición, cada uno de ellos tiene diferentes elementos que los hacen diferentes entre si, sin embargo las compañías deben de poner mucho empeño para que cada uno de los títulos que ellos programen, tengan algo que los distinga unos de otros. Un ejemplo: Aunque Top Gear Pocket, Konami Rally y V-Rally se parecen entre si, Top Gear Pocket tiene la función de Rumble. No es mucho pero ya hace una diferencia. Esa es la forma en la que estas compañías tienen que hacer algo distinto.

Desarrollado: INFOGRAMES













Esta sí que es una excelente noticia para los aficionados de los "Cartoons clásicos".
Los Looney Tunes han regresado al sistema portátil de Nintendo, con la diferencia de que ahora vienen con más color que nunca. Gracias al poder de procesamiento del CPU del Game Boy Color, los personajes y fondos que Infogrames ha realizado son realmente asombrosos,(parecen de la última generación de juegos que aparecieron para el viejo NES, siendo que estos son de los primeros juegos que se programan para el GBC).









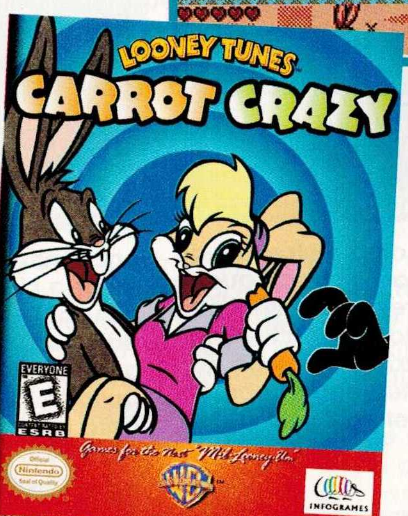
En este juego hay un sinfín de personajes de la Warner Bros, por lo que los fans estarán encantados con este juegazo y eso no es todo, ya que hasta los jugadores más pequeños podrán entenderle a la historia, ya que el equipo de programadores le han puesto 6 diferentes idiomas en los que se encuentra el español.




## Saltos, Golpes y otros movimientos

Bugs y Lola tienen un par de movimientos diferentes, por lo que deberás de intercambiar las diferentes habilidades de esta pareja. La única diferencia palpable entre estos 2 personajes es que Bugs puede empujar cosas pesadas como cajas para apoyarse en ellas y así alcanzar objetos que están más arriba de lo normal, también puede cavar bajo la tierra para encontrar objetos encerrados. Lola saca su paraguas cuando la caída es demasiado grande, así cae con suavidad al piso y no se hace ningún daño. Así que debes poner mucha atención a los peligros que se te presentan para saber en qué momento debes usar a alguno de estos personajes. Recuaerda que para cambiarlo simplemente debes presionar el botón de Select.



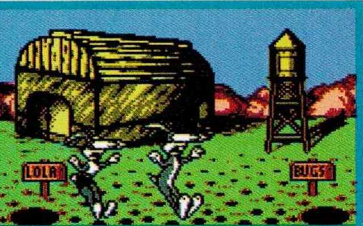



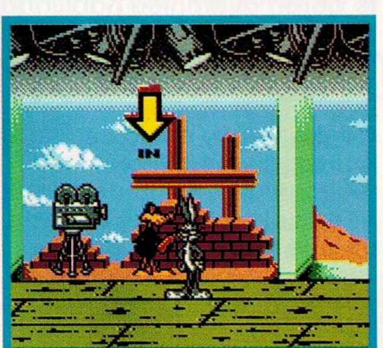




## La Catástrofe

Después de una gran cosecha de zanahorias, Bugs y Lola Bunny se disponían a disfrutar de un gran festín, pero la tragedia apenas comenzaba para la pareja de conejos, ya que absolutamente toda la cosecha había sido robada. Con gran decisión, los Bunny se dirigen a los estudios Warner para desenmascarar al ladrón y recuperar el fruto de su esfuerzo.




## El resto de movimientos son muy generales:

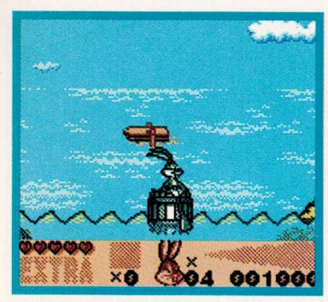
Salto: Este movimiento es muy común en los juegos de plataformas... (sin más comentarios)

Golpe: Claro que Bugs y Lola deben defenderse contra los malhechores que han robado sus zanahorias, por lo que traen consigo un gran martillo y un rodillo respectivamente para amansarlos.

Salto Extra: Entre más zanahorias obtengas, más tiempo podrás mantenerte en el aire. Esto también te sirve para dar saltos más altos y más largos.





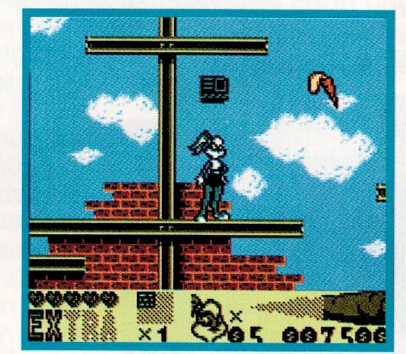







Aparte de todo, en cada nivel te encontrarás con diferentes objetos que te ayudarán a seguir adelante, por ejemplo: Cofres o Cajas, barriles, escaleras, tomas de agua, patinetas y demás.
Otro punto importante son las poderosísimas zanahorias, ellas también te darán diferentes habilidades como para poder volar por un instante o algo de invencibilidad.

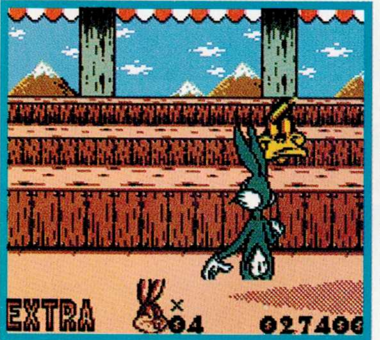
## Buscando al ladrón:







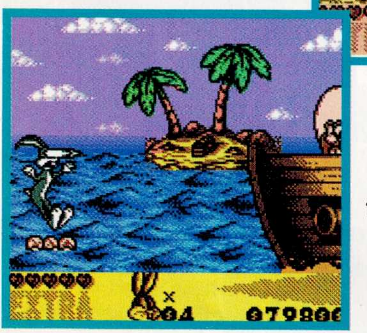
Dentro de los estudios Warner, deberás buscar en los diferentes sets al responsable del hurto de las zanahorias. Recolecta todas las zanahorias posibles ya que te serán de gran ayuda.




Para terminar alguna de las escenas, deberás juntar las 4 piezas de la pizarra así que abre bien los ojos. Algo muy importante es que también busques a Tweety ya que él te ayudará, recuperándote algo de energía o dándote letras para formar la palabra EXTRA y poder entrar a un nivel de Bonus en el que si logras acertar al lanzarle una bomba a todos los personajes que salgan en la escena, obtendrás una vida. Ahora sí, pasemos a los niveles.

## Treasure Island:

Esta película se desarrolla en una isla llena de peligros. Yosemite Sam junto con su horda de secuaces estarán dispuestos a todo para impedir que te lleves cualquier cosa de la isla, incluyendo tus zanahorias ya que te seguirá por mar hasta hacerte preso.




## Crazy Town:

En la gran complejidad de este Set, Daffy y Silvester se encuentran a la mitad de una ciudad de locura. Deberás saltar edificios, pasar sobre asfalto caliente y quitarte la acrofobia para poder tomar todos las zanahorias de este nivel antes de que Lucas te aplaste con una aplanadora.




## Taz's Zoo:

En uno de los zoológicos más grandes del mundo se ha escapado las criaturas más temidas por todos los seres, el demonio de Tazmania, junto con su prometida. Salta y huye de las criaturas grandes y pequeñas para recuperar tu preciado tesoro, sin embargo no será fácil ya que al final deberás de huir a toda prisa de una gran estampida.

## Space Age:

Marvin se ha apoderado de varias de tus zanahorias, por lo que deberás transportarte a su base espacial en donde K9 las



resguarda. Lo más difícil de todo será regresar a la tierra porque Marvin te seguirá hasta los confines del universo antes de dejarte probar una sola zanahoria.

## Elmer's Forest:

Al parecer, todas las pistas apuntan hacia el archienemigo de Bugs, Elmer, el responsable de la atroz acción de robarse las zanahorias, pero para infortunio de la pareja de conejos, el bosque en el que Elmer ha escondido las zanahorias esta infestado de cazadores, por lo que tendrán que ser muy precavidos para poder salir de esta sanos y salvos.



Por el título y el enfoque del juego, tú podrías llegar a pensar que este es un título para videojugadores jóvenes, sin embargo déjanos decirte que tiene un reto bastante bueno ya que interactúas bastante con los diferentes escenarios además de que no es nada fácil el hecho de evadir todos los obstáculos. Y eso no es todo, ya que cuando acabas el juego, tendrás la opción de jugarlo en DIFICIL... así es, los programadores todavía se dieron el lujo de hacerte las cosas más complicadas... lo bueno es que el juego tiene la opción de password para que no se te complique tanto la existencia. En definitiva, es un título que todo fan de los Looney Tunes debe de tener en su Game Boy Color.







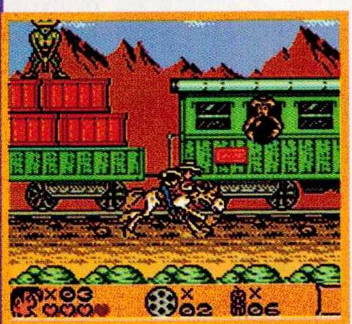






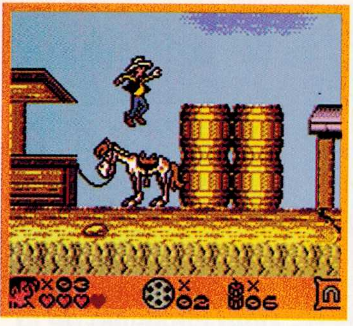

Lucky Luke es un personaje de dibujos animados bastante popular (y viejo). Las aventuras de este personaje se desarrollan en el viejo oeste norteamericano y se ha considerado quizá como el mejor cómic de ese género... lo más raro es que este cómic es europeo... bueno, así son las cosas de la vida.

La cuestión en este caso es que Infogrames se encuentra a punto de lanzar el juego de las aventuras de este personaje para el GBC. Para Infogrames no es novedad hacer algún juego de un personaje de cómic y menos europeo, pues ya ha realizado juegos de Asterix y Obelix y los Pitufos para el GB. De hecho, Infogrames realizó hace tiempo un juego de las aventuras de Lucky Luke para el SNES, pero al parecer no muchos se interesaron en comercializarlo en nuestro continente.





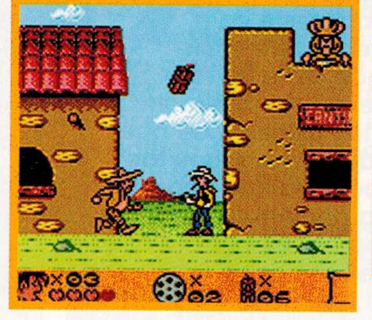


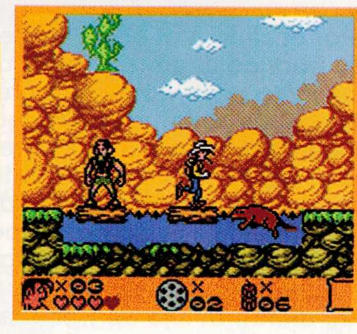


Afortunadamente muchas cosas han pasado: Ahora Infogrames tiene una presencia importante en América, tanto así que ahora ellos pueden distribuir sus juegos sin necesidad de que alguien más lo tenga que hacer. Esto es una buena noticia, pues ahora podremos disfrutar de juegos muy interesantes, como los que hemos visto en esta serie de análisis y más en concreto de Lucky Luke para el GBC.

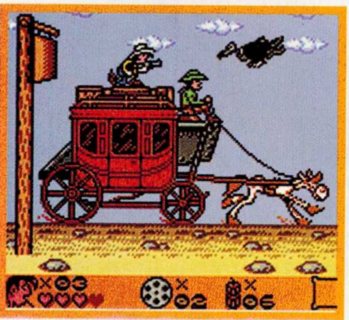


En este juego, el personaje principal (Luke) debe encargarse de regresar a una serie de bandidos que se han escapado a la cárcel; entre estos bandidos hay algunos muy famosos como Billy the Kid, Jesse James y los hermanos Dalton. Además de estos personajes, también aparecerán algunos muy populares y exclusivos de la serie. Lucky Luke es un juego bastante largo, pues se desarrolla a lo largo de 12 escenas y cada una de estas escenas tiene varios sub-niveles. Precisamente por lo mismo, al final de cada nivel podrás obtener un password para no tener que comenzar desde el principio. Todas estas escenas tienen una gran variedad en lo que al juego se refiere. Aunque el juego se desarrolla prácticamente en su totalidad en una vista 2D, siempre habrá algo nuevo en cada nivel, pues algunas veces irás caminando a lo largo de una calle llena de enemigos, otras irás sobre una carreta y hasta te las tendrás que ver contra estampidas de búfalos o tornados. Si tu desempeño fue el correcto, tendrás la oportunidad de entrar a un nivel de Bonus para hacer más puntos y obtener diversos premios. Además de lo que mencionamos anteriormente, también tienes la posibilidad de interactuar con algunos personajes secundarios, para ayudarles recolectando algunos ítems.





Este juego tiene tres distintos niveles de dificultad para cualquier tipo de videojugador. Además de eso, podrás elegir de entre 4 distintos idiomas entre los que están el inglés, alemán, francés y español. Afortunadamente, Infogrames siempre se preocupa porque sus juegos tengan varios idiomas, y así los videojugadores de todo el mundo puedan disfrutar de sus juegos, lo cual nos beneficia bastante.





Muchos videojugadores se habían quejado porque muchas licencias habían dejado de producir juegos en 2D divertidos.
Sin embargo una buena noticia es que gracias al poder del GBC muchas compañías han retomado este tipo de juego e Infogrames es el perfecto ejemplo.
De Lucky Luke podemos decir muchas cosas buenas: Los gráficos son muy buenos y es de lo mejor que se ha visto por el momento para el GBC (y eso que apenas es la primera generación de juegos para este formato), la movilidad es excelente y el reto es muy bueno. A decir verdad nosotros ya teníamos muchas ganas de jugar un buen título de 2D y esta es una buena alternativa. No dejes de revisar este juego, pues a nosotros nos parece muy entretenido.

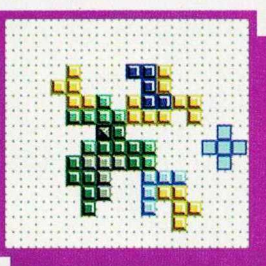


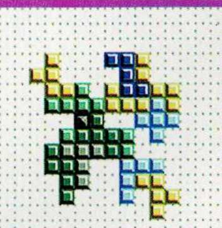

¿Cuántas veces no hemos mencionado ya que el Game Boy es la plataforma ideal para los juegos Puzzle? Infinidad de ocasiones, sin embargo los licenciatarios nos siguen dando la razón al lanzar este tipo de juegos, que a nosotros nos gustan mucho. Si te fijas detenidamente, en los últimos meses hemos sido "víctimas" del re-nacimiento del concepto Tetris; y aunque los juegos que han aparecido tienen muchas innovaciones, la base sigue siendo la misma. Sin embargo, Klustar es un concepto nuevo que toma ciertos elementos del juego mencionado. Podríamos decir que es la versión "alternativa" de Tetris.



¿Qué es Klustar? es la pregunta que debe estar cruzando en este momento por tu mente. La respuesta es larga: Klustar es un juego en el que tú controlas prácticamente todo el tablero de juego. Este tablero tiene un pequeño cuadrito en el centro que te sirve como guía para que no te desubiques. La cuestión principal es la siguiente: de los cuatro extremos de la pantalla comenzarán a salir figuras (algunas muy conocidas por nosotros) y estas figuras las tienes que "capturar" en la posición en la que quieras que queden (recuerda que para eso dijimos que se podía mover todo el panel). Las figuras salen al azar y para que tengas un poco de libertad, puedes girar por completo el panel con los botones A y B. Obviamente el juego termina cuando las piezas de uno de los extremos son tantas que ya no permiten que otras entren al área de juego. Bueno, pero lo que aquí hay que hacer es precisamente acomodar las figuras para que estas formen diseños como un gran cuadro. Al formar el cuadro en cuestión (checa el ejemplo de las fotos) éste desaparecerá y dependiendo de algunos factores, recibirás una cantidad variada de puntos.

Como ves, aunque existen elementos ya clásicos de los juegos "Puzzle", Klustar incorpora algunos que le dan un nuevo toque. El juego tiene distintos niveles de dificultad y dependiendo de esta, las figuras aparecerán sólo de dos extremos de la pantalla o de los cuatro, como dijimos al principio. Otra forma de agregarle dificultad es eliminando la "cuadrícula" que se ve en el fondo, para que te cueste más trabajo acomodar las figuras. Klustar tiene una buena variedad de modos de juego; el modo normal es el que ya detallamos, pero existe uno en el que dos jugadores pueden participar de forma simultánea a través de cable Link, mandándose castigos y toda la cosa. Otro modo que no podía faltar es el de "Puzzle", en el que con unas cuantas figuras tienes que hacer reacciones en cadena y eliminar todas las piezas de un "Klustar" dado.
Otra cosa que puedes hacer para que el juego tenga todavía más variedad es cambiar el tipo de piezas que te va a mandar, pueden ser piezas simples, normales del estilo Tetris o algunas muy raras como las que se ven en las fotos de este análisis.





Checa cómo se forma una figura paso a paso en Klustar. Si te fijas, lo que se mueve es el fondo y no la figura.

INFOGRAMES
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por REBELLION

8 megabit
Memoria

Puzzle
Categoría

Verano 1999
Fecha de Salida

## MISSION: IMPOSSIBLE

*Pues como te pudiste dar cuenta, Infogrames viene muy fuerte para lo que resta de este año con títulos para el GBC. No sólo lo que mencionamos aquí es lo único, pues también tiene otros proyectos como "Mission: Impossible" para este sistema. El Game Boy Color es un sistema que está levantando y muchas compañías con experiencia están apoyando esta plataforma. Es seguro que no será la última vez que escuches hablar de una compañía que prepara muchos juegos para este sistema... ¿Qué tal en los próximos números?*





# Tráenos tus equipos



# Servicio de Br

# Nintendo, te damos...





# others

# previo

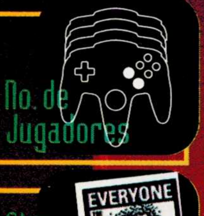
# MONSTER TRUCK MADNESS 64

¡Ahora sí! Para todos los amantes de la demolición, llega Monster Truck Madness. Este juego es todo lo que los videojugadores que adoramos este rudo y veloz deporte deseábamos para nuestro sistema favorito de videojuegos, el N64. Decimos esto, porque este título ya es un gran clásico para PC, donde ha tenido varias secuelas, pero ahora lo jugaremos los que tengamos el N64, con los aditamentos y mejorías que casi siempre vemos cuando pasan un juego de PC a un sistema Nintendo.





Rockstar Games
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E

Desarrollado por Rockstar Games

128 megabits
Memoria



Acción Carreras
Categoría

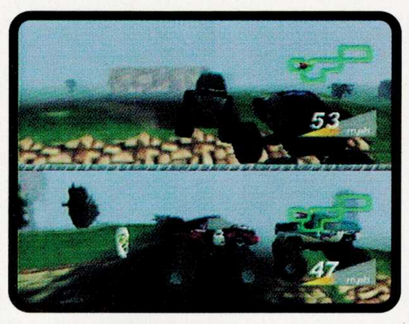
Agosto 1999
Fecha de Salida

Como te podrás imaginar, en este título encontrarás muchos modos de juego donde deberás llevar a tu camioneta a través de coches chocados,



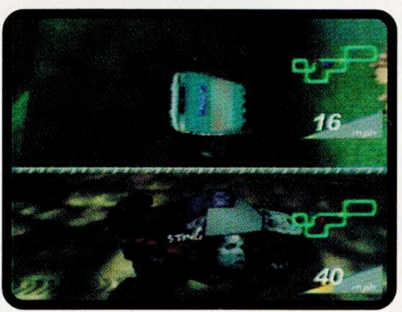
montañas, bosques y muchos otros obstáculos en carreras, ya sea a campo traviesa o en estadios con muchos fans que estarán listos para la acción.

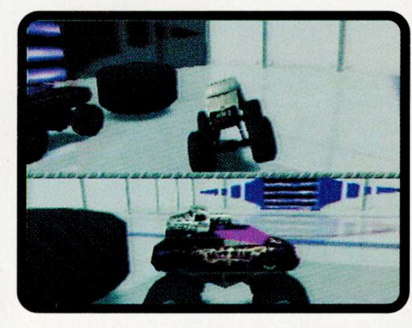
Pero más que simples carreras de demoliciones, en este juego podrás encontrarte con muchas otras sorpresas aguardándote... por ejemplo, ¿qué tal si te encontraras a ciertos luchadores profesionales de la WCW manejando sus propios vehículos?



Pues este juego cuenta con muchas camionetas de alto renombre en este ámbito, como por ejemplo: El favorito de todos: Big Foot, un sujeto muy al estilo tenebroso, el Grave Digger (¿no será pariente del Undertaker?) y además, podrás encontrarte con Hollywood Hogan, Sting, Brett The Hitman Hart y a los conocidos The Outsiders: Kevin Nash y Scott Hall. Una extraña forma de mezclar conceptos ¿No lo crees así?

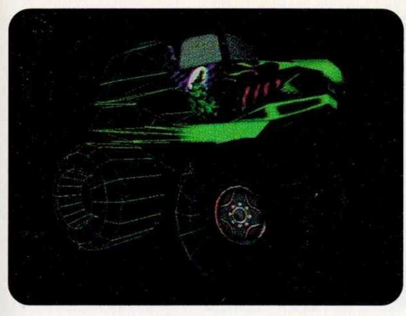


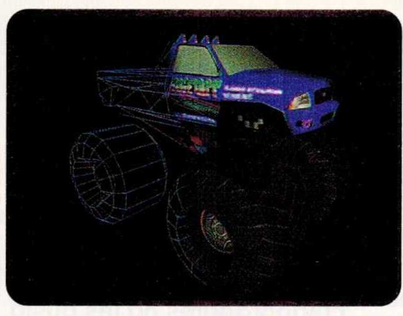




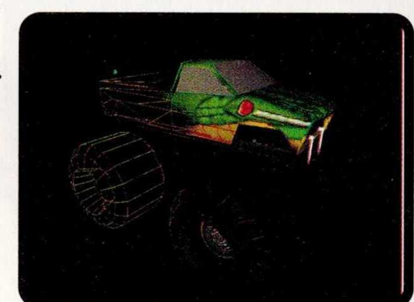
Además, puedes jugar contra otros tres locos y maniáticos de la velocidad, ya sean tus hermanos, tus cuates o tus papás. Pues tiene la posibilidad de multijugadores, donde la pantalla se divide en cuatro muy al estilo de Mario Kart 64. Además del modo de 2 jugadores que es el más clásico.







Pero éstos no son los únicos competidores, ya que tienes de entre 19 vehículos diferentes para escoger el que más te guste, recuerda que hay muchos Monster Truck famosos. Checa cómo están hechas cada una de las camionetas en Wire Frame, hasta las llantas tienen varios polígonos para darles más realismo. Los diseños de cada una de estas camionetas monstruos están bien cuidados y son muy parecidos a los originales. De hecho, se guardan muy bien algunas proporciones en los tamaños de las camionetas.



Una de las cosas que nos pareció espectacular de este juego, es que no sólo son los eventos dentro de los estadios como se acostumbra, también cuenta con carreras donde puedes ir a cualquier parte que se te antoje, puedes correr libremente, pero recuerda que debes llegar a la meta. Pero por si fuera poco, también juegas unos modos donde es puro cotorreo, hay uno en el que ¡los Monster Trucks juegan Futbol!

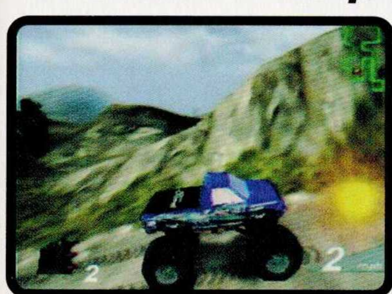




Dentro de los siete distintos modos que hay en este juego, pueden jugar varios jugadores como ya lo dijimos, dentro de los mundos en tiempo real que tienen excelentes gráficas. También podemos decirte que los frames que contiene cada vehículo son bastantes, así que de verdad sientes que vas sobre uno de estos bólidos. Algunos que jueguen también juegos de PC, reconocerán este título pues ya hace tiempo salió para las computadoras personales. MTM 64 tiene los mismos modos de juego que la versión original, además de otros modos que se han agregado en forma exclusiva para la versión de 64 Bit.



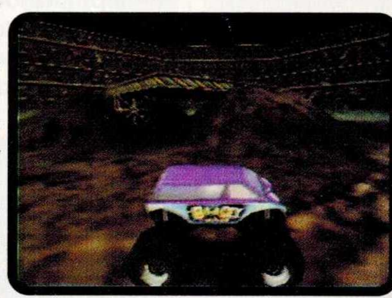
Pero si eso te parece poco, el Rumble Pak te permitirá sentir desde cómo enciendes el motor, hasta los trancazos con los adversarios, eso sin mencionar el terreno de las pistas, recuerda que esa es la esencia de este tipo de competencias.

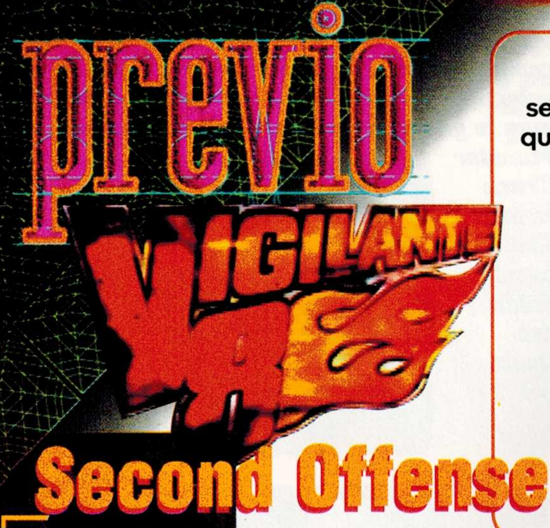


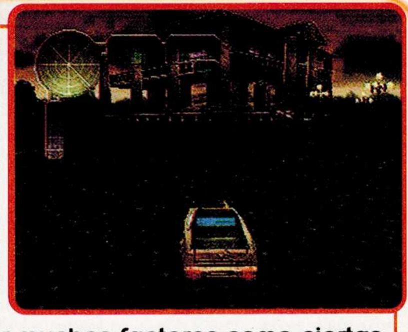
Para que no te pierdas, el Scanner te indicará dónde te encuentras y dónde van tus adversarios, también puedes checar el lugar en el que vayas en todo momento de la carrera.

Otra cosa que nos es imperativo comentarte, es que la cabina de los coches está no sólo "dibujada" sino que contiene elementos en 3-D que hacen más real el "feeling" cuando estás usando este tipo de cámara pues te sientes más independiente y te olvidas de que estás jugando nada más. También puedes jugar con la vista desde afuera de las camionetas si te acomodas mejor, pero te recomendamos muchísimo que intentes desde dentro de la cabina. MTM64 tiene una buena cantidad de tomas de cámara, pero seguro la mejor (a nuestro parecer) es esta que acabamos de mencionar.

Monster Truck Madness 64 es un juego que podemos recomendar, pero si eres de los que no se sube ni a su bicicleta, ¡mejor no lo juegues! este título es para todos aquellos que gustan de las emociones fuertes y la destrucción. Las gráficas están muy bien logradas y se nota el esmero que le pusieron a los vehículos, sólo nos resta esperar a que salga a la venta para ver un par de elemntos que no pudimos checar, pues no estaban aún programados en la versión que tuvimos la oportunidad de jugar.





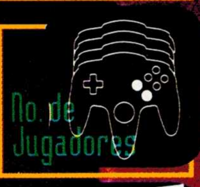
Pues al parecer, los cuates de Activision decidieron sacar una secuela de Vigilante 8, o si no ¿Por qué estamos hablando de un juego que se llama Vigilante 8: Second Offense? Aunque el primer juego nos pareció bastante bueno a la mitad del equipo de CN, a otros colaboradores no les gustó mucho que digamos y es por muchos factores como ciertas fallas en la "veracidad" de los elementos del juego, es decir, puedes pulverizar un edificio a puros balazos rápidamente, pero para destruir a un coche enemigo sin usar las armas especiales es cosa de media hora. Además de que si llevas el impulso necesario, puedes atravesar los muros sin necesidad de destruirlos (de hecho, ni los destruyes).




Compañía



Accesorio



No. de Jugadores




Clasificación

Desarrollado por




256 megabits

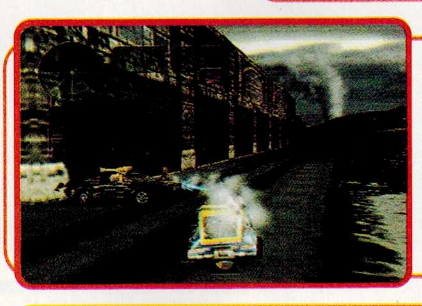
Memoria




Categoría

Fin 1999

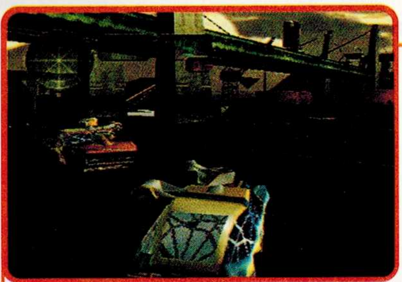
Fecha de Salida



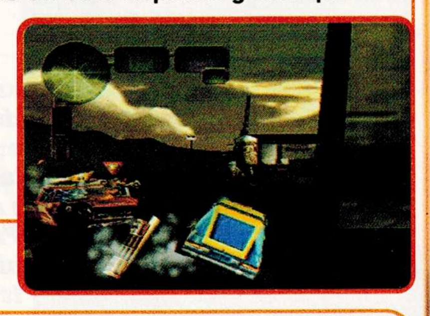
Pero bueno, esperamos que esta nueva versión tenga todos los elementos que hicieron bueno a Vigilante 8, pero que cuiden más los detalles. En esta nueva secuela, regresan los Coyotes para vengarse de la golpiza que los Vigilantes les acomodaron, obviamente los Vigilantes vuelven a la acción para detenerlos.

Este juego cuenta con nuevos personajes (que para variar no son muy carismáticos que digamos, bueno, en gustos se rompen géneros y... caras), tanto malos como buenos, otros que regresan, otros que salieron, en fin. Vigilante 8 Second Offense es una buena opción para aquellos que adoramos la violencia y las carreras, pero ahora podrán participar en el desastre hasta cuatro jugadores, para que los encuentros sean más espectaculares y cataclísmicos. Además, podrás elegir entre nuevos y mejorados vehículos y también habrá armas nuevas para terminar totalmente con tus adversarios.





Como siempre sucede en la mayoría de las secuelas, el aspecto gráfico es algo que debe ser mejorado sustancialmente. Si tú jugaste el primer "Vigilante" podrás darte cuenta mediante las fotos, que el juego presenta muchas mejoras en este aspecto y eso que aún se está trabajando en muchos de los niveles del juego. Por ejemplo, ahora los impactos que recibe tu coche son más detallados, los efectos de luz son más notables y los gráficos se ven todavía más definidos que en el primero si usas el Expansion Pak.





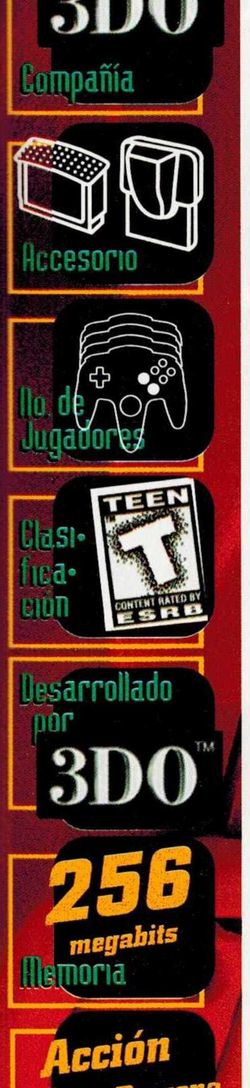
Vigilante 8 Second Offense todavía tiene que ser más detallado antes de salir, pero aún así parece un muy buen juego. Sólo deseamos que V8 sea de esos títulos en que la secuela supera a la primera versión.

previo

# ARMY MEN SARGE'S HEROES



Army Men: Sarge's Heroes es un juego que nos recuerda a cierta película de juguetes... pero bueno, este es uno de varios juegos basados en la misma idea, aquí controlas a soldado de un escuadrón de soldaditos de plástico (¿ves la similitud?). Pero esto va más allá de simples soldaditos que debes derribar con canicas. En realidad, varias partes de tu casa se convierten en verdaderos campos de batalla donde debes usar estrategias, velocidad y otras habilidades para resultar vencedor.



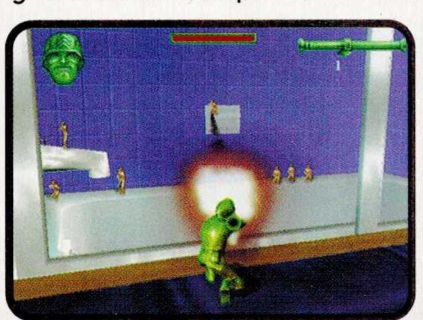

La historia de este juego es la siguiente: Tú controlas a Sarge, un militar de rango "sácale-punta" que comanda al mejor escuadrón del ejército verde. La cosa es que el ejército Tan (los enemigos), mandó a sus tropas a buscar lo último en tecnología militar, como el letal M-80 Firecracker, Magnifying Glass, entre otros. Si estos malandrines logran apoderarse de semejante poder destructivo, el balance entre el bien y el mal se verá dañado para siempre...



Pero al sujeto que tenemos que controlar en este juego, no se va a dejar tan fácilmente. Ni balazos, ni bazucazos, ni tanques, ni nada lo detendrá... salvo que caiga en el triturador de basura o que se encuentre al perro.

Los escenarios están perfectamente detallados, esto es algo que queremos tratar con mucho énfasis, pues la verdad se esmeraron mucho en estos mundos de tiempo real. Para que nos entiendas, checa éstas vistas muy de lejos de dos escenarios diferentes: El baño y la sala en tiempo de navidad.





Las batallas tienen un punto de vista bastante realista, pues en ocasiones, pierdes la noción de que a quien estás controlando es a un monito de plástico. Bueno, si no fuera por ese color verde tan extraño y por el árbol de navidad gigante entonces si sería más fácil creer esto, pero sí son buenos los gráficos.

Obviamente, siendo un muñequito pequeño (los personajes no miden más de dos pulgadas de alto), los regalos y el árbol de navidad son descomunales. Todos los elementos del ambiente dan pauta a las más complicadas misiones militares.

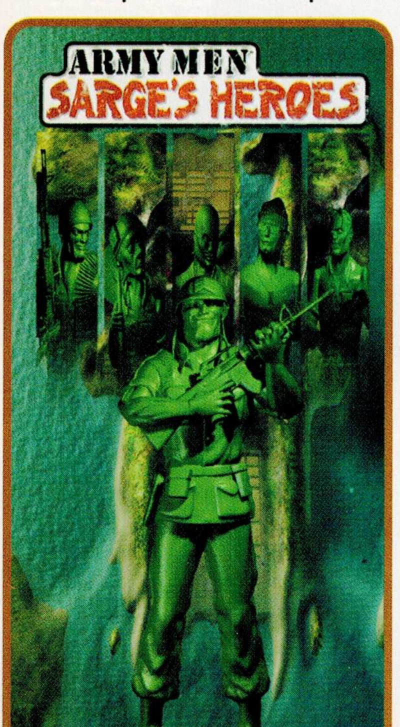


Imagínate, tienes 14 misiones con cinco objetivos cada una, así que no te preocupes porque te aburra rápido este juego o que lo termines luego, luego.

Si aún no te ha quedado muy claro lo que es el concepto de este título, te podemos decir que tú manejas a un soldadito en una vista de tercera persona, pero además, ciertas misiones demandan vehículos de alto poder o para operaciones específicas. Por ejemplo, debes tripular un helicóptero para rescatar a los compañeros o emplear tanques para enfrentar a otros.



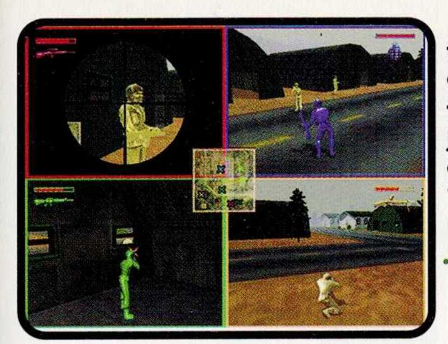




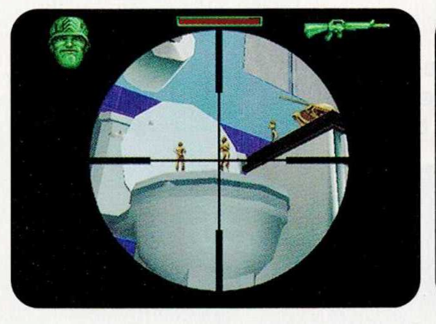

Los soldaditos cuentan con animaciones muy reales, lo que les da un toque de "vida" que les permite realizar secuencias con "sentimientos", es decir, pueden ser eliminados o hacer algo chusco de la manera más real. Esto es posible gracias a todo el "Motion Capture" que realizó 3DO en sus estudios especiales. En este juego podrás controlar a nueve diferentes personajes con distintas personalidades para que elijas al que más te acomode. Y para que hagas el mayor destrozo posible y pulverices a tus enemigos, tienes 13 armas y cada una tiene efectos que están muy padres. En especial a nosotros nos gustaron los efectos de algunas de ellas que apenas estaban siendo programadas, como el lanzallamas o la Bazooka.







Este título puede ser jugado por cuatro personas a la vez para que se disputen quién va a ir a las tortillas y puedes usar el Rumble Pak para que sientas las explosiones. Este modo de 4 jugadores es muy parecido a lo que ya hemos visto en juegos como Goldeneye 007 ó Turok 2. Sin embargo, como tiene un "Gameplay" un tanto distinto, será interesante ver qué es lo que logra 3DO en el modo Multiplayer de este juego.





Para que cheques mejor los detalles, ciertas armas tienen mira para que elimines a los enemigos que se encuentran lejos. También aquí podemos ver qué tan bien realizado está el ambiente del juego, por supuesto, la taza del baño es algo hilarante... pero no nos gustaría que Sarge cayera ahí después de que alguien haya hecho uso de el retrete.





Pero no creas que toda la acción del juego se lleva a cabo dentro de la casa. También hay que combatir fuera de ella.
El pasto se ve muy real y los surcos sirven muy bien como caminos, ¡pero ten cuidado con las emboscadas! pues un pasto medianamente crecido es para nuestros héroes como una jungla de monzón.




A diferencia de otras compañías que son novatas para programar en el N64, 3DO ha solucionado muy rápido algunos problemas clasicos de otros programadores como el Pop-up, la cámara lenta o el limitado número de personajes en pantalla.



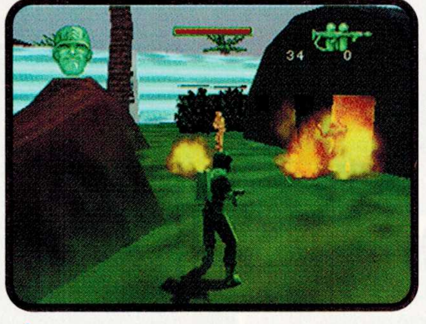
En este par de fotos podemos ver que el rango de vision es bastante amplio, sin embargo, no es una constante. Pues hay lugares en los que no se pierde nada en cuestión visual (sobre todo en los escenarios cerrados) y hay lugares en los que se ven forzados a utilizar el típico recurso de la neblina.

Army Men Sarge's Heroes aparecerá hasta fin de este año, lo cual deja claro que 3DO está trabajando durísimo en nuevos títulos para el N64, pues otro de sus títulos que ya va a salir es BattletTanx2.



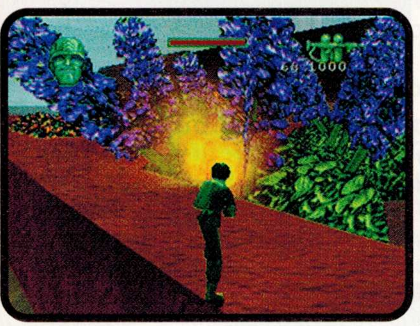
Los movimientos y habilidades que puedes ejecutar son bastantes y sirven para las necesidades básicas de todo militar. Checa cómo puedes andar pecho-tierra para evitar las balas o para tener mejor visión. Por cierto, sobre la movilidad, podemos decir de la versión previa que jugamos, que necesita bastante trabajo. Tenemos la esperanza de que la arreglen para la versión final, pues Battletanx no tenía este problema.



También puedes encontrarte con misiones donde debes infiltrarte en cuarteles enemigos, para que no te confundas, los ejércitos están diferenciados por el color, por ejemplo, tú eres los verdes y tus adversarios son los amarillos. En este caso, los programadores usaron un efecto gráfico muy padre para que te dé la impresion de que los soldados realmente son de plástico y no se emplean simples texturas de colores. Ya entrados en la onda de los detalles, en algunos soldados se pueden apreciar algunos de los típicos defectos de un soldado de plástico, como las rebabas o los círculos esos, que se les marcan en la espalda.





Army Men Sarge's heroes es uno de esos juegos que nos recuerdan cuando jugábamos con soldaditos y si tú añoras esos tiempos y te gustan las guerras y cosas militares, este es un juego que te recomendamos ampliamente. Nosotros sólo esperamos que este juego quede tan bien como parece, pues está muy padre y no podemos esperar para jugarlo, lo mejor son los escenarios y la sensación de que sólo mides cinco centímetros de alto. Pero no es para acomplejarse, sino que en verdad sientes que estás en tu casa, ¡pero muy chiquito!



# ARMY MEN SARGE'S HEROES

# ¡¡¡ Y AHORA...TE PRESENTAMOS LOS NUEVOS LANZAMIENTOS PARA NINTENDO 64 Y GAME BOY !!!

Pokémon Snap

NINTENDO 64 JUEGO DEL MES

Command & Conquer

Rugrats Scavenger Hunt

Starshot Space Circus Fever

## ¡ SOLO LO MEJOR PARA TI !



# previo

# F-1 WORLD GRAND PRIX

*Ya hace algún tiempo que no veíamos un juego de carreras para el Game Boy y Game Boy Color... y ahora vienen una buena cantidad (¡ten cuidado con los que deseas!). Obviamente cada uno de estos juegos tienen características que los hacen diferentes unos de otros y en las siguientes páginas hablaremos de todas las cualidades que tiene este nuevo título de Video System.*



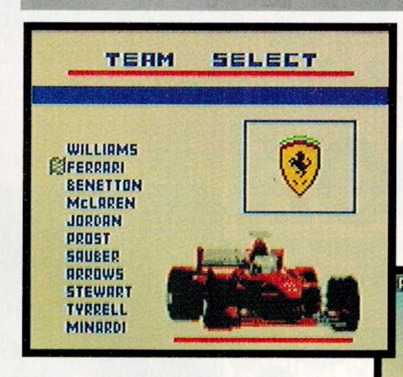




*Primero que nada, está la licencia de la FIA/FOA. Obviamente si este juego se llama F-1 World Grand Prix es porque tiene la licencia de la F1 y es que está basado en el juego del mismo nombre para el N64. Esto le permite a Video System el poder incluir en el juego a todas las escuderías oficiales de la F1, todos los circuitos en los que correrás también son los originales y están prácticamente todos los pilotos, pero esto lo iremos viendo con mayor detalle. Lo importante en este momento era marcar lo que hace diferente a este título y a los demás que también revisaremos.*

*Gráficamente este es un juego muy bueno. Una de las cosas que nos gustó mucho fue el hecho de que los programadores hayan incluído algunas secuencias de "Full Motion Video", tanto para la presentación del juego como para el final y algunas cuestiones extras. Eso es una buena forma de demostrar el poder de procesamiento gráfico del GBC. Otra de las formas en las que se puede ver cómo se aprovecha el poder gráfico del GBC es la forma en la que se ven los datos de las escuderías (se ve una imagen digitalizada del coche) o los datos de los pilotos (se ve una foto digitalizada del corredor).*



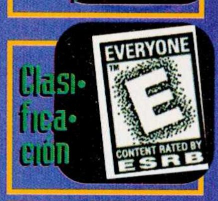




*En total existen 22 vehículos de 11 escuderías y cada uno de ellos tienen sus características reales de la última temporada, por lo tanto existen coches (y pilotos) con los que es más fácil ganar que con otros. Las pistas también son las mismas que tenemos en la versión de N64, pero con la diferencia de que aquí no están hechas a detalle. La forma en la que puedes identificar, precisamente, es que la pista en la que estás corriendo es la que se intenta representar por las curvas y por lo que se ve en el fondo. Esto nos recuerda a muchos juegos de carreras que salieron para el SNES y el NES, en los que sólo algunos detalles sugerían cuál era la pista a correr. Y es que aunque el GBC tiene un poder gráfico decente, este no es tan poderoso como el del N64 para representar de forma fiel un circuito. Digamos que "se hace lo mejor que se puede".*




Video System
Compañía

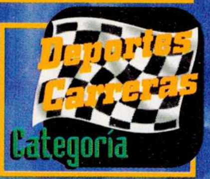
GAME BOY COLOR
Compatible



Clasificación


Desarrollado por Video System


16 megabit
Memoria


Deportes Carreras
Categoría

Agosto 1999
Fecha de Salida



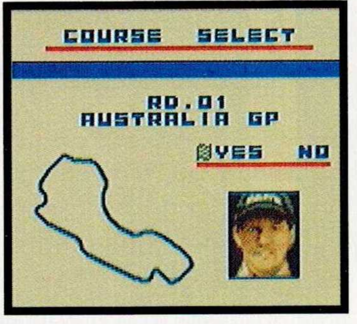
*Por cierto, ya que hablamos de las pistas y antes de los gráficos, hay que señalar que este juego tiene muchos efectos que se comienzan a explotar en esta plataforma. Cada pista tiene distintas características climatológicas, las cuales cambian algunos de los gráficos del juego y agregan efectos como lluvia, humo o agua que bota de las llantas. Por cierto, dependiendo de el clima de cada pista, tendrás que hacer varios ajustes a tu vehículo y si esto sucede a la mitad de la carrera podrás entrar a los pits. También puedes entrar a cargar combustible si son varias las vueltas que te falta dar. Las secuencias de entrada a los pits se representan en una pantalla animada especial.*







*Como en la versión de N64, al elegir tu coche, puedes cambiarle muchas de las características y funciones para hacerlo funcionar mejor y de como a ti te acomode más. Estas características no pueden funcionar para todas las pistas, por lo que es importante que practiques qué es lo mejor para ti en algunos de los modos de juego que se encuentran. En total existen 5 modos de juego muy interesantes (completo el juego, ¿no?). El primero de ellos es el de "Grand Prix Mode", en él eliges a algunos de los 22 pilotos y corres a través de toda la temporada '98, donde dependiendo de tu posición final serán los puntos que acumules y al final verás si eres el campeón o no. "Exhibition" es el modo en el que juegas en la pista de tu elección sin necesidad de haber corrido antes, esto es particularmente bueno para practicar. Si quieres romper el récord que hiciste en una pista en especial puedes elegir la opción de "Time Trial" pues aquí puedes correr contra un coche "fantasma" que representa tu mejor recorrido en esta pista. "Challenge" es una opción muy buena, pues en ella juegas en situaciones especiales que se presentaron a lo largo de la temporada '98 y que se te pide ver si puedes hacer lo mismo o algo mejor que los involucrados lograron en ese momento (bloquear a alguien, recuperate de una posición baja, etc.), la dificultad de cada uno de estos escenarios es muy variada.*



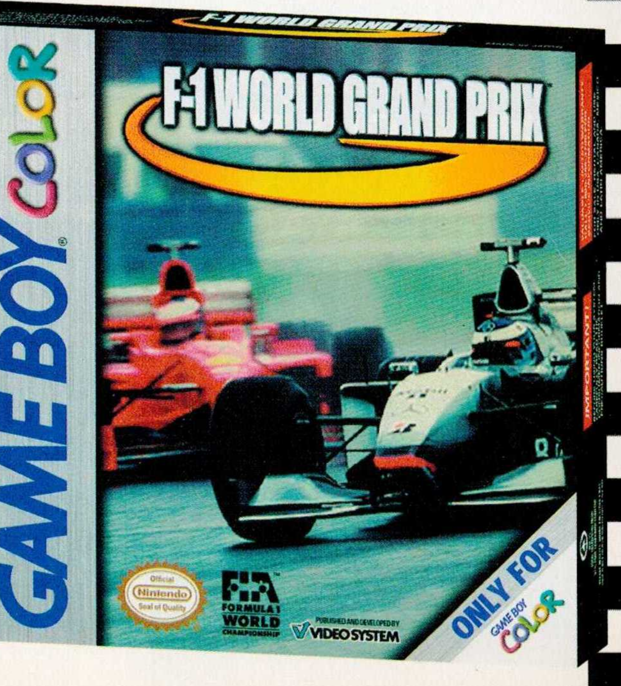




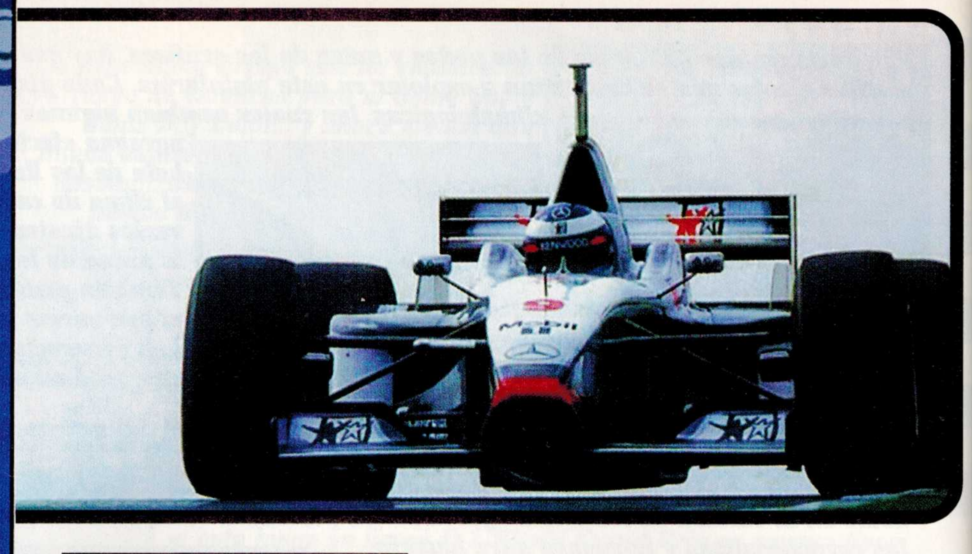


*El última de los modos de juego es el de "Match Race". En él, dos jugadores pueden competir a través del cable Link. Los dos se conectan y compiten en un circuito sólo entre ellos dos. Realmente no existe demasiada variedad en el modo de dos jugadores, pero algo que se puede decir a su favor es que este juego sí cuenta con la opción de multijugadores y otros de carreras para el GB no lo tienen.*





*Los programadores de Video System están tratando de hacer de éste, un juego que se apegue lo más posible a lo que son las carreras de la F1 (ya lo habíamos dicho anteriormente, con sus respectivas limitantes). Como ejemplo, ellos mencionan que si juegas en el modo de Grand Prix, no te podrás saltar la práctica del viernes y deberás correr de forma obligatoria tu carrera de calificación el sábado, para al final llegar a la carrera oficial el domingo (¿O no siempre es así en la F1?). Los resultados se irán acomodando a lo que tú logres y a lo que los otros corredores hayan hecho de forma real en la temporada '98.*




*F1 WGP GB tiene batería, lo cual te permite guardar todos tus avances. Como F1WGP tiene muchos modos de juego y en estos hay bastantes cosas que hacer, pues es mucha la información que hay que guardar. En total hay 3 archivos en los que se puede jugar y cada uno de ellos se puede personalizar.*





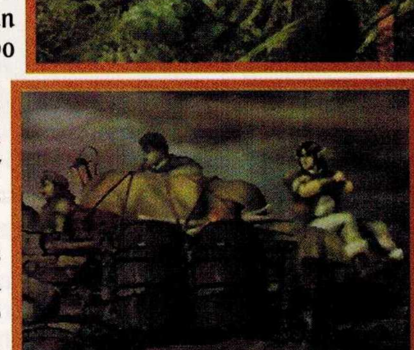


*Bien, decíamos que vienen una buena cantidad de juegos para el GBC de carreras. De ellos éste es uno de los mejores, por todo lo que acabamos de mencionar de él. Este es un juego con buena "jugabilidad" y bastante largo si eliges la opción de Grand Prix. Sin embargo, tiene el mismo detalle de los otros que se parecen entre ellos al estar jugando.*



# a fondo

SHADOWGATE 64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS



Shadowgate... este nombre antes infundía terror a los hombres con su sola mención. Después de que Lord Jair derrotó al malvado Warlock, este sitio fue convertido en un lugar de enseñanza en el que todo aquel que quisiera aprender las nobles artes era bien recibido. Sin embargo, el tiempo pasa y no perdona. Lord Jair ha muerto al igual Lakmir, el poderoso mago y consejero del héroe legendario. Shadowgate se convirtió, de nueva cuenta, en un lugar que aterraba a la gente, pues poco a poco los ladrones y asesinos lo convirtieron en su guarida.

Sin embargo, un peligro todavía mayor que los ladrones azota a Shadowgate. Un mago de nombre Belzar planea resucitar al Warlock y volver al tiempo del caos sobre el país de Kal Torlin. Desafortunadamente no parece haber nada, ni nadie que le haga frente. Ni siquiera el poderoso Bastón de los tiempos que detuvo en el pasado al Warlock... su paradero es ahora desconocido.

Un buen día, una caravana comercial de Halflings fue atacada por ladrones que habitan en Shadowgate. Todos fueron eliminados, menos un Halfling de nombre Del Cottonwood. El fue capturado junto con todas las posesiones y fue llevado al calabozo de Shadowgate. Aunque lo que pasó, parece una desgracia para Del, él y sobre todo para sus amigos, una fuerza mayor fue la que ocasionó que Del se encontrara ahora encerrado en Shadowgate... pues él es la única esperanza para toda la gente.

Kemco — Compañía

Accesorio

No. de Jugadores




Clasificación

Desarrollado por Kotobuki System Co., LTD

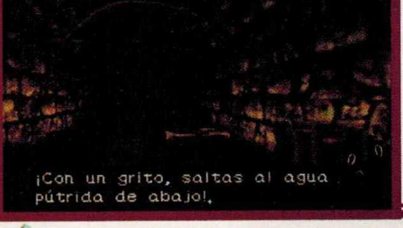
128 megabits — Memoria

RPG — Categoría

Julio 1999 — Fecha de Salida

Shadowgate... Este nombre nos remonta diez años atrás, en Diciembre de 1989, fecha en la que apareció el primer Shadowgate para NES. En este juego, controlabas a Lord Jair, quien debía encontrar el bastón del Tiempo en las profundidades de este castillo y con él, derrotar al Warlock. Este juego RPG era muy interesante, pues en él, más que pelear batallas, lo que tenías que hacer era resolver acertijos (muy complejos) en cuartos que eran representados con imágenes en 2D.



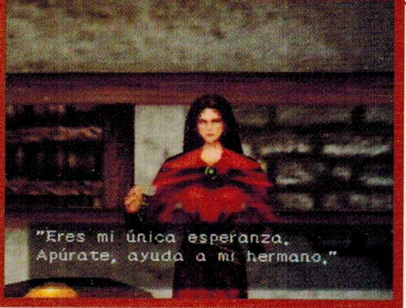








Estas imágenes o cuartos debías explorarlos, además de que tenías que encontrar pistas y artefactos para avanzar. Es más, el original Shadowgate fue recientemente re-lanzado para el GB y GBC y no hace mucho dimos unos tips de este juego.







Shadowgate para N64 es muy parecido en su modo de juego. El personaje principal (en este caso Del Cottonwood, el Halfling) se puede mover por cuartos, pero ahora estos están totalmente en 3D (la movilidad es muy parecida a la del juego Turok, pero más lenta). En estos cuartos, Del puede encontrar muchas pistas, implementos, hablar con personas y demás cosas. Además de eso hay que investigar mucho y resolver bastantes acertijos. Si a nosotros nos preguntan, este juego es mucho más dinámico que el original, pues en el primero había una gran cantidad de menús para ejecutar una acción, y ahora todo se reduce al uso de un botón. Por ejemplo, en el juego de NES, había menús para abrir, hablar, mirar, usar, etc., y ahora, con sólo el botón de acción (el A), podrás realizar todo lo anterior.






## ¿Cómo se juega Shadowgate 64?

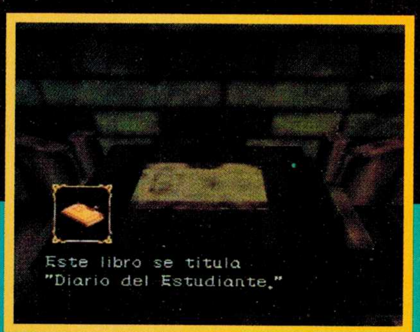
El concepto y la mecánica no es muy complicada, aunque sí es más compleja que el resto de los juegos. Shadowgate 64 siempre ha sido distinto a los demás y ahorita te vamos a explicar por qué.

El personsaje principal y de quien tomas el rol, es Del Cottonwood y lo controlas de la siguiente manera:





**Lo usas para mirar al rededor y hacia donde quieras.**




**A** **Sirve para mirar, hablar, explorar (todo lo que en el Shadowgate original hacías por medio de pantallas).**

**B** **Con este botón ves el menú de ítems y de libros.**





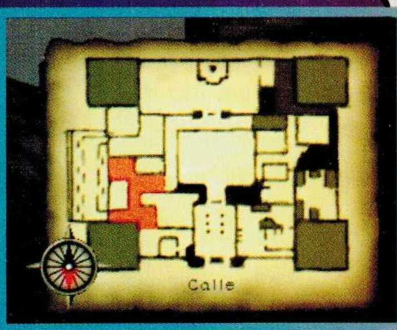












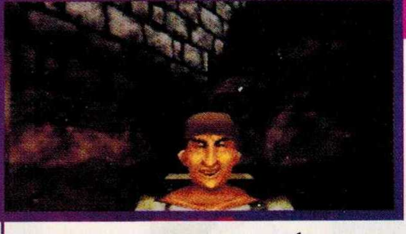



Lo más importante que debes hacer, es explorar todo. Lo mejor de esto es que cada lugar y cada rincón, por insignificante que parezca, puede tener algo escondido, como pistas o ítems. De igual forma, puedes tomar muchos objetos o mover cosas; algunos estarán de escenografía, pero varios te serán útiles, quizás no en ese momento, pero más adelante sí. Hablar con la gente también es importante; debes poner mucha atención a lo que te dicen, y si es posible, debes escribir lo que te dicen en un papel, porque después requerirás alguna información.

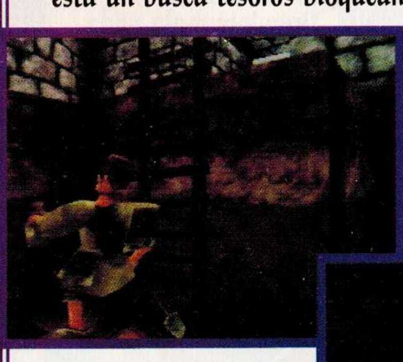
"¿Eh, que qué es lo que hago? Si miras, lo sabrás. Estoy observando a los caballos.



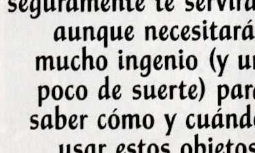

## Todo acerca de los ítems.



Como te dijimos, los ítems son muy importantes y cualquier objeto que tomes te puede servir. Te ponemos este ejemplo: Hay un momento en que encuentras una moneda antigua, la cual aparentemente no tiene ningún uso; después llegas a una excavación, donde está un busca tesoros bloqueando el camino; si le muestras la moneda, él te la robará y saldrá huyendo, así ya podrás pasar y obtendrás otro ítem muy útil. La mejor recomendación es que cheques todas las cosas y tomes todo lo que encuentres, pues seguramente te servirá, aunque necesitarás mucho ingenio (y un poco de suerte) para saber cómo y cuándo usar estos objetos.





## Es importante leer de todo

Otra parte importante son los libros y los manuscritos. En todo Shadowgate encontrarás estos objetos llenos de cultura, los cuales es imprescindible




"La vara del trueno se resquebrajó. No me pregunten como es que lo sé. Pero es cierto: se resquebrajó."
Los que escuchaban se trataban de imaginar la escena: Lord Jair con una Vara resquebrajada frente al Warlock ¿Cómo lo pudo vencer?

Por ejemplo, el legendario Bastón de los tiempos, un producto de la Orden, estaba personalizado para Lord Jair. Otro artefacto que permite el uso de objetos de la Orden es El Anillo del Reino, que muchos han intentado ganar a través de las pruebas.

que leas, pues así obtendrás todo tipo de claves, además de que en todos los libros encontrarás toda la historia de Shadowgate, desde algunas retrospectivas, leyendas e historia actual; de esta forma te involucras más en toda la aventura.
Lo interesante es que en algunos escritos no deberás interpretar la lectura literalmente y necesitarás utilizar otro tipo de lógica para poder emplear los conocimientos que te dan los libros.

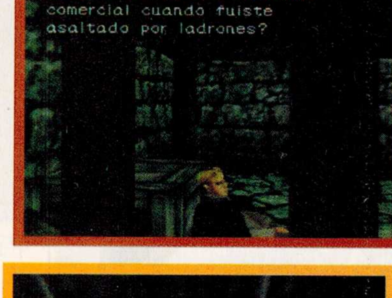
## Un vistazo rápido

Pero eso era hace tiempo.
Ahora este camino que cruza las altas planicies cerca de las montañas que rodean al castillo de leyenda. Shadowgate se ha convertido en una guarida de ladrones y bandidos. Hay muchos que tienen la necesidad de

Francamente nos es difícil explicar perfectamente la mecánica de Shadowgate 64, así que vamos a mostrarte un poco de lo que te espera en este magnífico título.

Estás segurísimo de que la puerta está bien cerrada.

Todo comienza cuando Del es llevado al calabozo de Shadowgate, después de haber sido capturado en el camino por los ladrones. Si miras alrededor, no hay mucho, salvo la puerta, que está cerrada, un montón de paja, unos grilletes y una ventana para ver la celda contigua, en donde está otro prisionero... habla con él.

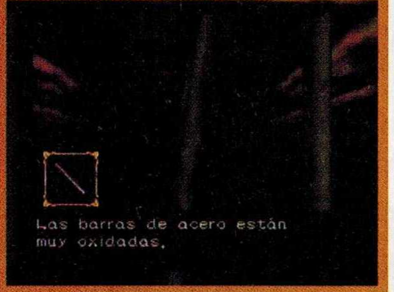



Mientras hablas con Agaar, el guardián del calabozo, tirándote mala onda, te lleva comida. Ya que terminaste tu charla, cómete la comida; verás que sobra un hueso, el cual debes tomar. Ahora mueve la paja y descubrirás una entrada a las cloacas; ábrela con el hueso y así escaparás de la celda.






Una vez que estés en el drenaje, debes recorrerlo y encontrar cosas en el camino. Lo primero es la barra de acero que está casi al principio. Después, debes llegar al cuarto donde está el pilar deteriorado y tirarlo usando la barra, de esta forma puedes cruzar el agua y así tomar un pergamino, el cual te será útil más adelante.











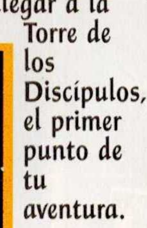
Un pico antiguo está
arrumbado sobre el piso.

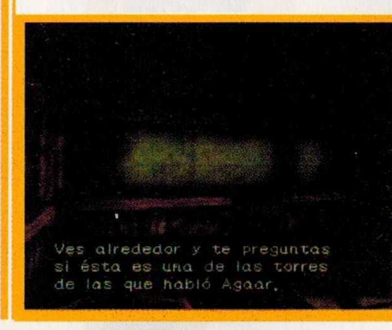
¡Usando el pico, puedes
escalar la pared!

Avanza al siguiente cuarto, en donde encontrarás un pico. Ya que lo tengas, regresa al punto donde empezaste y entra al cuarto donde está una pared que no se puede escalar... bueno, ahora sí, pues con el pico lo podrás hacer.



Del otro lado de la pared, camina hasta el fondo y levanta la vista. Como ves, hay rocas en el techo. Tíralas usando el pico 13 y así lograrás llegar a la Torre de los Discípulos, el primer punto de tu aventura.






Obviamente hay más cosas qué buscar en esta escena. Y como pudiste darte cuenta, son muchas las que debes hacer para poder avanzar, algunas sencillas y otras muy complejas, pero la base de todo es la imaginación.

La enorme pila de escombros
bloquea cualquier posibilidad
de seguir adelante.

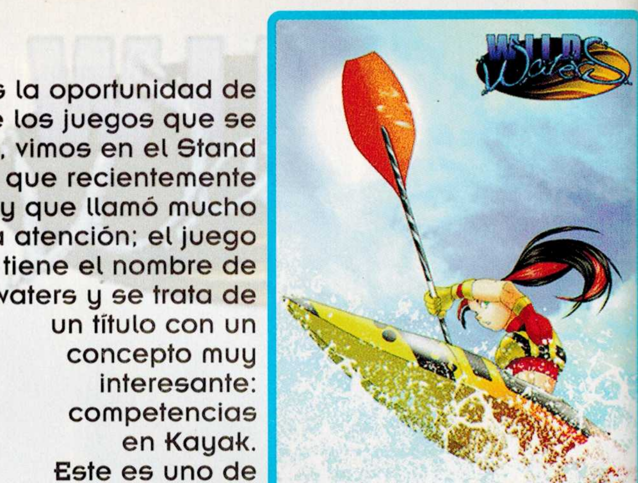



Shadowgate 64: Trials of the Four Towers es de los mejores juegos de aventura / RPG que hay. El modo tan simple de juego ayuda mucho a que sea más divertido y no tan fastidiante como otros juegos similares que aún usan pantallas. Pensamos que fue buena decisión eliminar esas pantallas e introducir la vista de primera persona tipo Turok. Desde nuestro punto de vista, superó a su antecesor, Shadowgate de NES y de hecho, es seguro que la idea original del primer Shadowgate estaba pensada como Shadowgate 64, pero debido a las limitantes de aquel entonces se programó como ya lo conoces.
La música, los personajes y sobre todo la historia y los diálogos son excelentes.
Sin duda alguna, si eres amante de las aventuras, la investigación, la fantasía y todo este tipo de cosas, ésta es la mejor opción que tienes.

Por cierto, vamos a seguir hablando de este título, pues seguramente habrá muchas dudas acerca de él. También aprovechamos la ocasión para presumirnos un poquito...
¿Te fijaste que los textos están en español? ¡Ah! Pues tenemos el orgullo de decirte que Club Nintendo se encargó de la traducción.
Pero bueno, checa la sección de El Control de los Profesionales, donde Spot nos contará de los pormenores de esta acción.

# previo

# Wild Waters



Ahora que tuvimos la oportunidad de probar muchos de los juegos que se presentaron en el E3, vimos en el Stand de Ubi Soft un juego que recientemente se había anunciado y que llamó mucho nuestra atención; el juego tiene el nombre de Wildwaters y se trata de un título con un concepto muy interesante: competencias en Kayak. Este es uno de esos títulos que se ven muy interesantes y que uno no sabe en qué categoría incluir, como es el caso de 1080°Snowboarding o Wave Race. Estos juegos tienen un gran factor de diversión y aunque uno de sus modos principales de juego son las carreras, siempre tienen elementos que los hacen sentirse como un juego muy particular. De hecho, nosotros platicamos con gente de Ubi Soft y nos comentaron que la intención de ellos y de los desarolladores es hacer un juego que deje huella, como los que acabamos de mencionar.

Ubi Soft
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

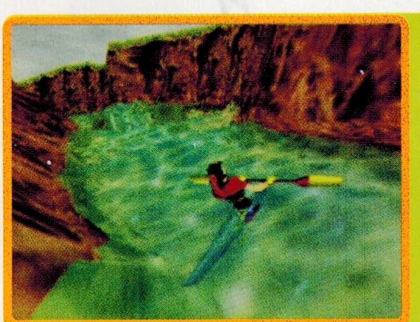
Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Looking Glass Studio

128 megabits
Memoria

Deportes Kayaking
Categoría

Finales 1999
Fecha de Salida





¿Y en qué radica lo interesante de Wildwaters? Bueno, son varios elementos los que se pueden remarcar. Primero que nada, que es el primer juego en serio que se hace de competencias en Kayak. Las competencias en Kayak se realizan en el agua y este es un factor muy importante para los programadores y diseñadores, pues ellos quieren crear el mejor efecto de simulación de agua que se haya hecho hasta el momento. Ellos nos explicaban que las competencias se llevarán a cabo en varios ríos y estos obviamente no tienen la misma velocidad en su corriente, por lo tanto habrá lugares en los que la velocidad será mayor, pero también será más difícil controlar tu Kayak en estas corrientes. La cuestión en este caso. es que la corriente puede variar en una misma área, pero eso dependerá de las cosas que estén en el río o de la corriente del éste.



El control es bastante simple pues hay que aprender a controlar al personaje por las cuestiones que acabamos de mencionar. Aunque se dice que es simple, en el mismo sentido que es simple Wave Race o 1080°, pues es fácil controlar al personaje, pero si te dedicas a hacer acrobacias o movimientos especiales es ahí donde el juego adquiere mayor profundidad. Sobre las acrobacias nos comentaron que ellos querían hacer algo diferente a lo logrado con anterioridad. Ellos ponían como ejemplo los 2 juegos que hemos venido mencionando a lo largo del artículo y dicen: "Mientras en juegos como Wave Race, se ha incluído la capacidad de hacer acrobacias al estar jugando, estas no sirven de nada, ya que hasta te hacen perder tiempo si la ejecutas en medio de una competencia. Sin embargo, nosotros queremos que las acrobacias beneficien al videojugador para que tenga caso que las ejecuten y aprendan a hacerlas".

A nosotros nos pareció que éste será un juego que dará bastante de qué hablar para fin de este año (claro, con muchos otros excelentes títulos que se preparan para esa fecha de salida) pues tiene elementos únicos. Y es que además de lo que ya mencionamos, hay otras cosas que los programadores tienen planeado incluir: El juego tendrá 6 tipos de escenarios muy diferentes entre ellos y los peligros y elementos de cada uno harán que los ríos sean muy diferentes entre sí. En este juego habrá 6 personajes a elegir; como es normal, cada uno de ellos tiene características y habilidades especiales, pero para hacer aún más "profunda" la jugabilidad, cada uno de estos personajes contará con 4 Kayaks distintos que aumentarán sus habilidades o ayudarán a atenuar sus puntos débiles. Wildwaters tendrá 5 distintos modos de juego, entre ellos un modo de competencia en el que podrán participar 2 personas de forma simultánea.

Pues como decimos, este parece un excelente juego al que habrá que seguirle la pista y que estamos presentando de forma previa.

Es muy seguro que en los próximos meses sufra cambios muy notables, pues lo que aquí está es muy preliminar y nosotros te mantendremos informado.



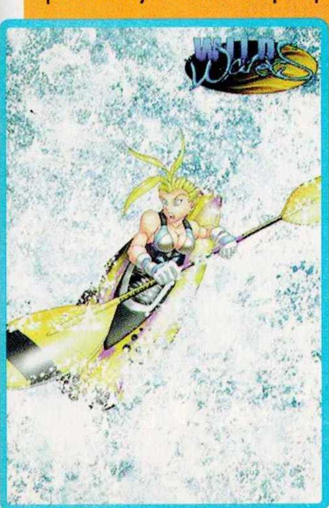




Para saber un poco más de este juego, tuvimos la oportunidad de contactar a Jeffery Hutt, él es el director creativo detrás del juego y trabaja en Looking Glass Studios. Pudimos hacerle unas cuantas preguntas sobre lo que tendrá

***P.- ¿Cómo podrías describir de forma breve el concepto de Wildwaters?***

JH.- Wildwaters es toda una aventura jugarlo. Queremos que sea un juego muy divertido y que los jugadores se identifiquen con los personajes. Cuando el jugador comience el juego, él o ella podrán elegir de entre 6 personajes, cada uno con una personalidad única. Cada personaje tiene su propio set de Kayaks.



Los ambientes están muy estilizados, casi como si se tratara de una atracción de Disneylandia en lugar de un río que te pudieras encontrar en un viaje. Estos ambientes varían desde un desierto árido, una isla tropical o un glaciar.

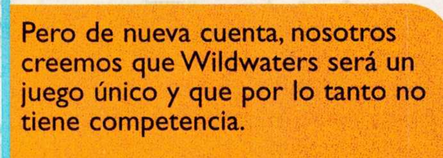
Habrán 5 modos de juego como "Championship", "Time Trial" o "Arcade". También incluiremos un modo de multijugadores. A grandes rasgos, este juego será muy rápido y divertido muy al estilo Arcade. Será como ningún otro producto.

***P.- ¿Cuáles han sido los mayores retos a los que se han enfrentado en Looking Glass mientras desarrollan Wildwaters?***

JH.- Queremos crear el modelo de corriente de agua más realista que se haya hecho en cualquier videojuego.

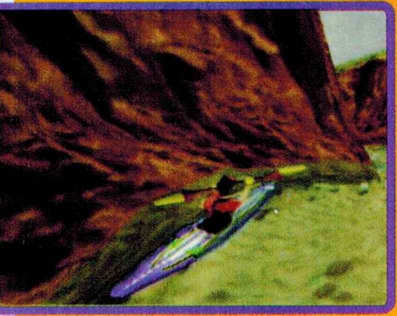
Lo que hace a este juego diferente de Wave Race o cualquier otro título basado en agua, es que se desarrolla en un río en el que la corriente va cuesta abajo. También queremos que la corriente del río cambie con algunos árboles caídos y rocas, creando así algunos vórtices o remolinos que sean realistas.

Para eso, hemos contratado los servicios de un profesor de la universidad de Washington, del departamento de Ciencias Atmosféricas para que cree algunas rutinas y ecuaciones matemáticas para nosotros. El nos ha ayudado a "crear" un simulador que le permite a nuestro equipo de diseño poner objetos, evaluar el río y determinar que es divertido sin tener que suponer o adivinar.



***P.- ¿Wildwaters es un juego de simulación?***

JH.- En lo que corresponde al agua, es una simulación. El realismo es lo más importante para nosotros al crear un río y divertirse interactuando con él. Sin embargo, nuestro objetivo es hacer un juego divertido y no haremos uno en el que si el jugador se pasa de una "puerta" se tenga que regresar y pasar de nuevo por la puerta. Realmente queremos que este sea un juego intuitivo, mucho del estilo de juegos Arcade y mucho más colorido y dinámico en lo que al diseño de los personajes y escenarios se refiere.
A final de cuentas, este juego será más sobre diversión que sobre simulación.



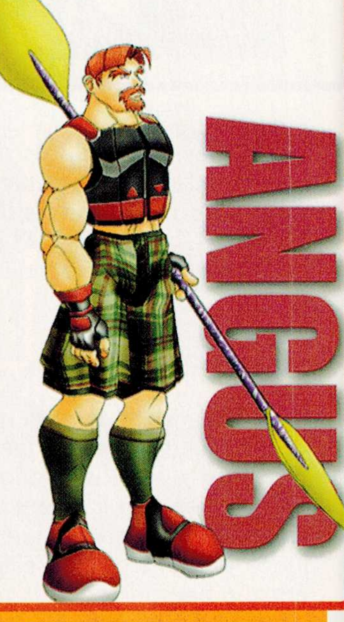
***P.- ¿Qué hace que Wildwaters sea el mejor juego de su género?***

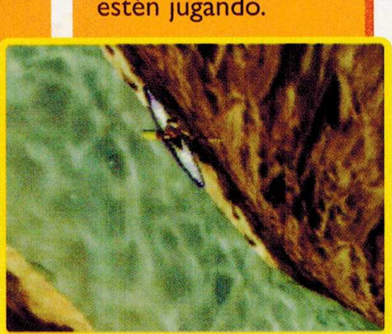
JH.- Creo que estamos haciendo un gran trabajo al crear un río que realmente pondrá a los videojugadores en un medio ambiente hostil. Estamos trabajando muy duro para conjuntar realismo con personajes dinámicos, muchísima animación y tres niveles de control para que puedan disfrutar de este juego y hacer acrobacias desde los jugadores más novatos a los experimentados.

Pero de nueva cuenta, nosotros creemos que Wildwaters será un juego único y que por lo tanto no tiene competencia.

***P.- ¿Qué nos puedes decir de las acrobacias?***

JH.- Hemos trabajado mucho en los controles del juego, así que cualquier persona podrá jugar Wildwaters sin ningún problema. El primer "nivel" de control es esencialmente el de remo y aceleración. El segundo nivel son maniobras avanzadas que sirven para controlar el Kayak en condiciones extremas y el tercer nivel son las acrobacias. Incluiremos una buena variedad de giros y saltos que el jugador podrá hacer al caer de alguna cascada. A diferencia de otros productos, las acrobacias en Wildwaters te ayudarán en tu desempeño, por lo que hay una recompensa al hacerlas. Esta es otra oportunidad para darle a los jugadores otro elemento de diversión que pueden disfrutar mientras estén jugando.












**Sistema:** Nintendo

**Memoria:** 256 Kb.

**Licenciatario:** Ultra Soft (División de Konami)

**Fecha de Salida:** Febrero 1989.







Pues bien, seguimos con la lista de juegos que tenemos planeado darles una buena revisada. Esta vez checaremos a Gyruss un título lanzado por Ultra Soft en 1989, este es un juego que marcó una gran diferencia dentro del género de los "Shooters" pues normalmente en este tipo de títulos la acción se desarrolla en modo de 2-D, es decir, "de lado" más que nada, aquí debías tener cuidado con los enemigos que te atacaban por atrás o con los clásicos molestos que aparecían desde arriba de la pantalla.




Otra manera de ver estos juegos es por arriba, donde la acción se muestra un poco más amplia y los enemigos salen de los lados preferentemente, lo normal es que estos juegos no eran mucho problema si podías disparar rápidamente o si eras muy hábil y escurridizo para evitar los múltiples disparos de todos los enemigos. Para ayudarte, te daban varios ítems que te echaban enormemente la mano, pues lo clásico era que dispararas más rápido, disparos más potentes o el mejor: disparos multidireccionales.

Hoy en día, nos encontramos con Shooters muy sofisticados como Star Fox 64, donde la acción se ve desde atrás de la nave o desde dentro de ésta. Pero la verdad, se extrañan un poco los viejos shooters, donde bien manejabas aviones, helicópteros, naves espaciales e incluso robots. La cosa es que vamos a ver un ejemplo de cómo se puede romper los estándares establecidos, sin necesidad de muchos implementos tecnológicos; este juego nos recuerda las ocasiones cuando no nos desprendíamos del televisor por juegos muy simples, pero divertidos.




Para empezar, Gyruss era un shooter donde tu nave giraba (de ahí el nombre) alrededor de la pantalla como en una especie de "riel invisible", los enemigos aparecían de igual manera, pero ellos giraban hacia el centro de la pantalla o bien, del centro de ésta, iban acercándose más hacia ti, por lo que esquivar a los invasores era un poco difícil.












No podías estar seguro de qué tan vulnerable eras de acuerdo a la posición de los enemigos, por lo que de preferencia debías destruirlos rápidamente conforme iban avanzando. Si aniquilabas una hilera completa de naves, te daban cierta cantidad de puntos. Pero si fallabas, los sobrevivientes se iban al centro de la pantalla y de ahí podían dispararte o iniciar un nuevo ataque ahora hacia ti.

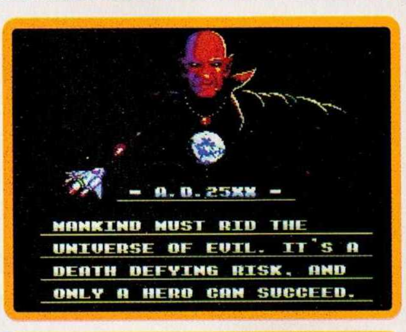



Luego de varias escenas y un jefe, pasabas a otro planeta por medio de un warp (no eran cheats, era parte del juego), además que tenías chance de pasar una escena de bonus donde podías restablecer tus disparos y conseguir vidas por los puntos o por ítems.




Para ayudarte durante tu difícil misión, a lo largo de las 39 escenas podías tomar ítems que te duplicaban tus disparos y si ya lo tenías, entonces obtenías un disparo extra que podía destruir casi cualquier enemigo, pero eran contados. Como en muchos juegos de esa época, había enemigos que estaban cubiertos por un escudo protector que los defendía de tus ataques, pero intercaladamente, se abrían y podías destruirlos. Este es un recurso de los enemigos que aún se ve en algunos juegos, donde debes esperar a que se muestre el punto débil de los enemigos para poder dispararles.

Gyruss era un título bastante entretenido que podía tenerte horas sentado jugándolo, la música no era muy variada, pero la acción no te dejaba ni siquiera notar la música. Este es un gran juego que debemos recordar, pues revolucionó la manera de jugar shooters y que dio pauta y ejemplos para que los juegos de hoy, sean más que excelentes. Recuerda que todo tiene una base y que detrás de tantos megas, polígonos y demás, están juegos como éste, que nos sorprendieron en su tiempo. Cualquier sugerencia sobre esta sección o si quieres ver un juego en especial revisado aquí, escríbenos y haremos lo posible por checarlo.




Tu misión era la de llegar lo más pronto posible al sol pues un villano malvado (de esos que nunca faltan), quería apoderarse del universo, pero la humanidad no se iba a quedar con los brazos cruzados, así que tu misión era llegar al sol y erradicar a este sujeto y sus tropas. Todo esto toma lugar en el año 25XX A.C.







Para que te acomodaras mejor, este título contaba con dos distintos tipos de controles: el A usaba toda la cruz del Control Pad y cada flecha giraba la nave en cada parte de la pantalla es decir, si presionabas arriba estando hasta abajo, la nave seguía su camino hasta el tope de la pantalla y viceversa. El control B era más popular pues sólo debías girar la nave con derecha e izquierda, esto te permitía un mejor escape de los disparos, pues luego te confundías mucho.




***Para el cheat: En la pantalla del título presiona en secuencia: A, B, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba***

***Ahora sólo selecciona el tipo de control que quieras y ¡listo!, tienes treinta vidas para acabar este juego.***




*Cuando tuvimos la oportunidad de conocer el juego de F-1 World Grand Prix para el N64 hace poco más de un año, nosotros pensamos que difícilmente veríamos un juego que lo*




*superara. Afortunadamente no tuvimos que esperar mucho para que las mismas compañías involucradas en aquella ocasión (Video System, Paradigm Entertainment y Nintendo) decidieran mejorar un juego que ya de por sí es excelente, como es el caso de F-1 World Grand Prix para el N64.*

**Video System**
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores


Clasificación




Desarrollado por
**Paradigm Entertainment**

**256** megabits
Memoria

**Deportes Carreras**
Categoría



**Oct./Nov. 1999**
Fecha de Salida







*A primera vista, el juego se ven muy similar en la cuestión de los coches y los escenarios. Cosa muy sencilla de explicar, puesto que en la F-1 es muy raro que de un año a otro se dé un cambio muy notable en el diseño de los coches o los modelos. Y ni qué decir de un cambio en los circuitos en los que se llevan a cabo las competencias de F1; para que se vea un cambio drástico en ellos tiene que pasar algo extraordinario... y por lo visto este año todo siguió igual. Bueno, eso es lo que "permanece igual" de la primera versión a esta, pero también hay que recalcar que todo lo que se haya podido cambiar o mejorar se hizo y eso lo verás en las siguientes líneas, en las que mencionaremos qué hay de nuevo en este juego, pues sabemos que muchos deben estar muy interesados.*







*Por cierto, otro elemento que "permanece igual" son los corredores y las escuderías. Prácticamente están los mismos que vimos en el juego anterior así como las mismas escuderías (repite hasta el misterioso "Williams Driver"). Para quien tenga la duda, estamos hablando de 22 pilotos divididos en 11 escuderías. La única diferencia entre el juego anterior y éste, son los datos de las escuderías y pilotos; estas fueron actualizadas y se están empleando los datos reales de la temporada '98 de la Fórmula 1.*



Realmente es un tanto difícil elegir con qué vamos a empezar, así que no llevaremos un orden en especial y mencionaremos todos los elementos nuevos como nos vayamos acordando, así que no te extrañe ver de repente que no sigan un orden lógico nuestras ideas =).

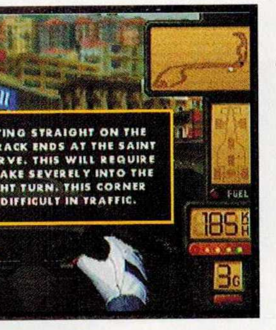
En esta revista hemos hecho mención que Paradigm es una compañía que mejora la calidad de sus juegos de manera sustancial uno tras otro.




F-1 WGP II fue pulido en bastantes elementos. Una de las primeras cosas que se van a notar es que ellos aumentaron el "Frame Rate" del juego. Esto nos da una animación más fluida y todavía más realista que la que vimos en la versión original. Esto es todavía más notable a la hora que ves la "repetición" de tu carrera en esas tomas extraordinarias de "cámara de TV". Pero no sólo fue aumentar el Frame Rate para hacer ver mejor a este juego, lo que también hicieron fue mejorar el programa principal o "engine" para que los gráficos sean todavía mejores y el juego más disfrutable.




Existen en F1WGP II dos nuevos modos de juego (los anteriores se mantienen) que prometen bastante. El primero de ellos es el de "Tutorial Mode". Esto nos permite aprender a manejar correctamente en cada una de las pistas que forman la temporada de F1. El Tutorial Mode es como tener un instructor que te irá explicando cuál es la mejor forma de tomar una curva en un circuito, qué lugar es el mejor para acelerar o frenar y cuestiones de ese tipo. Estas enseñanzas o estrategias son las mejores que usa cada piloto de la F1, por lo tanto si atiendes a todas las indicaciones, podrás conducir como todo un piloto profesional.




"Broadcast Mode" se volvió un modo de juego independiente y ya no sólo sirve para que veas la repetición instantánea de tu mejor vuelta.

F1 WGP II ahora será compatible con el Expansion Pak. Sin embargo no lo usa tanto para hacer Hi-Res los gráficos del juego, sino para poder aumentar el número de texturas que hay en pantalla. Decíamos que siendo exigentes, el anterior juego sólo tenía el defecto de tener no muchas texturas en pantalla; pues ahora con el Expansion Pak el juego se verá más colorido y por lo tanto más realista. Otra función que se agrega al usar la expansión de memoria es la de alargar las repeticiones de cada una de tus vueltas. Esto último no es lo más sorprendente, pero lo que a nosotros nos pareció muy bien es el agregarle más texturas al juego, pues si de por sí, ya antes se veía bien, ahora se verá mucho mejor.











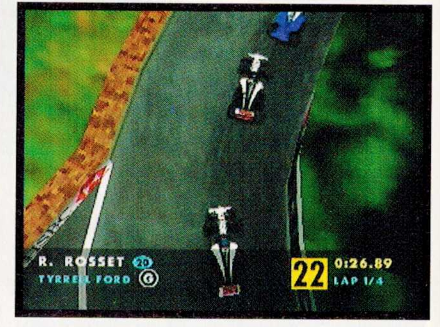


***Si recuerdas, el anterior juego tenía un modo que se llamaba Challenge y en él, el juego te ponía algunos problemas o situaciones en las que tenías que salir airoso. Pues este modo de juego regresa pero con algunas mejorías y mayor reto. A grandes rasgos lo que hicieron los diseñadores fue tomar situaciones reales de la temporada '98 y ponerte en el lugar de otros grandes pilotos de la F1 para ver qué es lo que puedes hacer tú en su lugar. ¿Podrás defender tu primer lugar? ¿Te recuperarás de la salida de pista y llegarás en primer lugar? Al igual que el anterior modo de juego, aquí obtienes puntos según tu desempeño para descubrir cosas secretas.***




***Como todo buen juego de carreras, el primer F1 tenía 5 vistas que podías elegir a la hora de estar corriendo, además de una extra que era la "Broadcasting" con la que podías observar tu carrera en repetición. Para esta nueva versión se le han incluído al juego 2 nuevas tomas. Una de ellas es la toma "Rear Wing View" la cual es bastante parecida a las tomas que se hacen para la TV de las carreras y que te permite ver el coche y da bastante sensación de velocidad. La otra toma sirve para ver la repetición de tu carrera y es la "Helicopter View". Con esta toma puedes ver tu vehículo desde arriba y ver desde otro punto, la forma en la que condujiste y así ver algunos errores que tengas en una pista.***







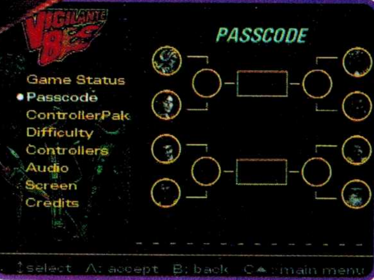



***Como en el anterior juego, al comenzar a jugar una temporada y antes de cada competencia, tienes la posibilidad de hacer bastantes modificaciones a tu vehículo, esto con el fin de adecuarlo a las condiciones topográficas y climatológicas de la pista en la que vas a correr. Todo esto lo haces en una pantalla especial y después puedes guardar los datos. Por cierto, vale la pena mencionar que este juego tiene memoria RAM en donde no sólo se graba lo que acabamos de mencionar, sino tiempos, resultados y todo lo que vayas modificando del juego, que por cierto es bastante.***

***Otras innovaciones importantes de este juego que se pueden mencionar son las siguientes: La inteligencia artificial de los corredores controlados por el CPU es mucho mejor que la que se encuentra en el anterior; pero hay que remarcar que el hecho de que se diga que tiene mejor IA no quiere decir que el juego sea mucho más difícil, sino que simplemente los conductores son más inteligentes para correr. Para los corredores novatos se incluyó una función llamada "Brake Lamp" que es una lámpara que te indica cuál es el mejor momento en el que debes frenar; esto es algo así como el asistente de freno del primer juego, pero al menos este te permite participar más y no simplemente dejar que el CPU haga todo por ti. Ahora cuando eliges jugar la temporada completa realmente tienes que hacerlo, es decir, no puedes saltarte ninguna parte, como las vueltas de reconocimiento de la pista, el entrenamiento, la calificación y por lo tanto la carrera, todo los debes de correr en orden, tal y como sucede en el juego de GB de F1 de Video System. Ya que hablamos de la cuestión de la calificación, debemos mencionar que un buen ejemplo de la IA del juego se ve al momento de calificar, pues ahora los resultados son más reales y por lo tanto tendrás que esforzarte demasiado para lograr una buena posición.***






Si te pareció un poco fastidioso este juego o de plano quieres que las competencias sean más violentas, checa los cheats que tiene Vigilante 8. Para accesarlos, entra en la pantalla de options y elige Passcode, ahora introduce el que quieras, puedes combinarlos. Pero trata de no abusar de estos passcodes porque le quitan el poco chiste que tiene el juego.

## Introduce:

### A_MOON_GETAWAY



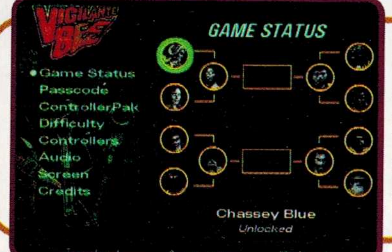
Con este passcode la gravedad disminuirá considerablemente en cualquier modo del juego.

### FIRE_NO_LIMITS



Con este otro, todas las armas (menos la ametralladora) dispararán tan rápido como dejes presionado el botón.

### GANGS_UNLOCKED




Con éste obtienes a todos los vehículos ocultos menos al alienígena.

### GIMME_DA_ALIEN

Pero si quieres jugar con el vehículo Alien, introduce este passcode.




### GO_REALLY_SLOW

¡Claro que puede ser más aburrido este juego! Introduce este passcode y el juego estará en cámara lenta.




### I_AM_TOUGH_GUY



Tu vehículo se mueve a una velocidad exasperadamente lenta, pero todo lo demás sigue normal.

## LEVEL_SHORTCUT




Con este abres dos niveles ocultos, pero no tienes acceso a Super Dreamland 64.

## LONG_SLIDESHOW

Normalmente al acabar con un personaje el juego, puedes ver su final en Game Status cuando quieras. Pero con este passcode, puedes ver los de todos en secuencia aunque no lo hayas terminado con ninguno.

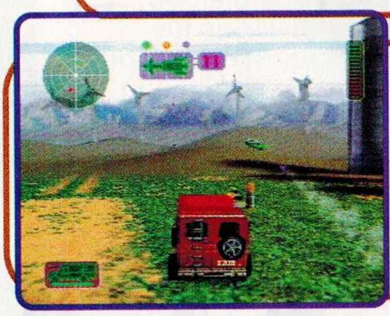



## LIVING_FOREVER

Con este passcode todos los vehículos controlados por jugadores serán invencibles.



## MAX_RESOLUTION



Si te parece poca la resolución de este juego, puedes seleccionar la resolución máxima.

## MISSILE_ATTACK



Si de por sí los misiles interceptores son peligrosos, ¡con este passcode los haces más destructivos que nunca!

## MIX_MATCH_CARS

Con este passcode pueden elegir el mismo coche en multiplayer.




Este gran juego tiene bastantes cosas ocultas y uno que otro personaje secreto; para que no te hagas bolas y puedas disfrutar de este estupendo título, checa estos S.O.S.'s que te mostramos.




Si quieres que tu personaje cambie de color su indumentaria, presiona cualquiera de los botones C en la pantalla de selección de peleador para lograrlo. Nota: El C-Arriba regresa a su color original al personaje. Checa este ejemplo con Mario









Para accesar a la escena de Mushroom Kingdom, acaba el juego con los ocho personajes iniciales y ahora juega en los ocho stages normales y podrás pelear en ella en el modo de Vs.

Para librarte de algún poder que Kirby haya adquirido al tragarse a un enemigo, simplemente presiona el botón L para que Kirby haga el movimiento de "Taunt" y se libre del poder que tenga.







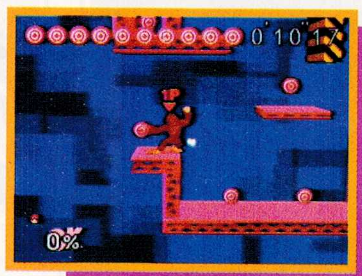
Si estás jugando en modo de Team y pierdes todas tus vidas, puedes robarle una a tu compañero si presionas Start. ¡Pero traten de comunicarse para que no se desconcentren y mucho menos se enojen!

Fox, no te enojes, pero Pikachu necesitaba una más para volver a la acción.





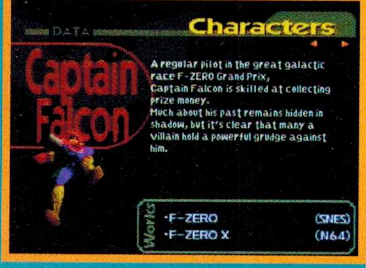








Si completas los Bonus 1 y 2 con todos los personajes del juego (incluyendo a los escondidos), podrás accesar a un "Music Test" en la pantalla de datos.




Aunque este no es muy espectacular, es un detalle que debemos mencionar. En la pantalla de Data de cada personaje, deja presionado Z y podrás rotar a los personajes con el Stick.

**Personajes Secretos:** Para accesar a los personajes ocultos, debes seguir una serie de procedimientos para cada uno, a continuación te enlistamos a los cuatro personajes y la manera de sacarlos. Después de vencer a Master Hand, saldrá el personaje del que seguiste los pasos y lo tienes que derrotar para accesarlo posteriormente.

Para jugar con el hermano de Mario, debes pasar el Bonus Practice 1 con los 8 personajes iniciales, después de eso, Luigi te retará, véncelo para poseerlo.



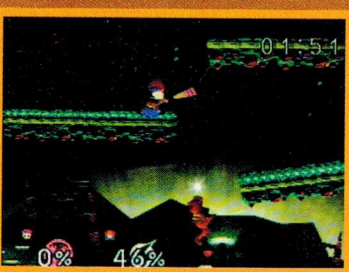

Para que puedas manejar a Captain Falcon, necesitas acabar el juego en menos de veinte minutos, al final saldrá este peculiar personaje del juego F-Zero y deberás derrotarlo para poder jugar con él.




Si quieres usar al Pokémon Jigglypuff sólo termina el juego con cualquier personaje y podrás elegirlo.




Por último, para jugar con Ness, juega en modo de un solo jugador en dificultad Normal o Hard con cualquier personaje, pero con tres vidas y sin continuar el juego.



# previo

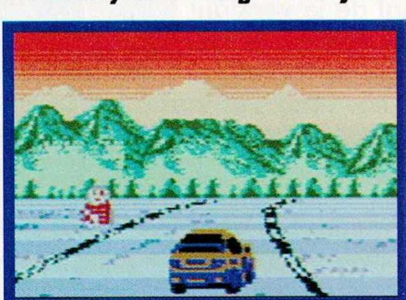
# KONAMI Rally

***Konami siempre nos ha traído muchos juegos de carreras, unos buenos, otros medio malos, pero todo queda únicamente por los gustos en particular de cada videojugador. Pero casi siempre Konami nos ofrece buenos títulos. Ahora con la llegada del Game Boy Color, han decidido lanzar Konami Rally el cual utilizará todas las ventajas del GBC.***




***Pero Konami Rally no sólo es un juego de carreras nada más, en este divertido título te encontrarás con ciertos factores tipo estrategia pues dentro de las diversas pistas que contiene, hallarás muchos tipos de condiciones y climas que te harán muy difícil tu recorrido.***

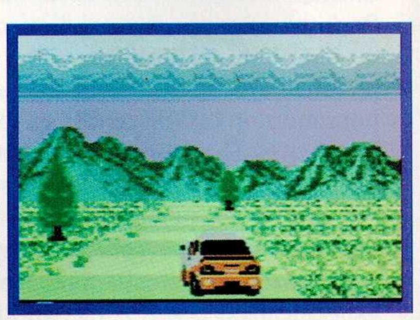
***El ambiente juega un gran papel dentro de Konami Rally Racing, por lo que toma un toque más realista y el "feeling" es mejor.***



***Puedes ir checando las condiciones de los circuitos para poder prepararte para las carreras, además de que las partes de los autos se irán dañando conforme el trato que les des y la dificultad de la pista, así que deberás ir reparando tu vehículo constantemente.***




***Para hacer tu juego más divertido, puedes jugar con varios automóviles y elegir muchas pistas, ya que además cuenta con varios modos de juego para videojugadores de todas las edades.***

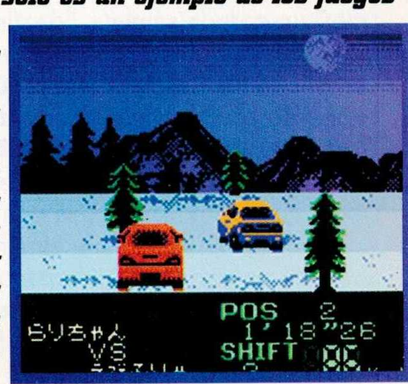


***Checa todos los elementos que participan en pantalla, los fondos son excelentes.***



***Los colores están muy padres y los cuates de Konami se lucieron con los fondos y elementos del juego, aunque la pista te resulta un poco pequeña y sientes por instantes que estás jugando en un relojito con juego de carreras.***

***En resumen, este es un buen título pero creemos que sólo es un ejemplo de los juegos que puede desarrollar Konami, esperamos que cuando tú lo pruebes, nos des tu opinión y concuerdes con la nuestra.***




KONAMI
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

KONAMI
Desarrollado por

8 megabit
Memoria

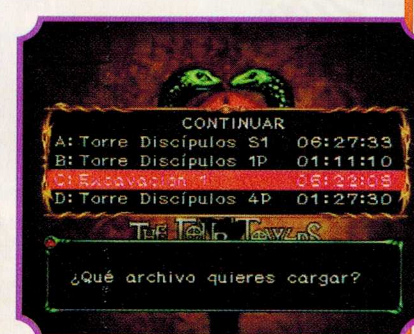
Carreras
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida

# ¿Qué hay dentro de...?

## TRADUCCION AL ESPAÑOL DE SHADOWGATE 64

**Como ya sabes, uno de los títulos más esperados por los amantes veteranos de los RPG es Shadowgate 64, pues su predecesor, el cual apareció en el NES hace ya varios años, fue de los mejores títulos que se han programado; incluso podemos afirmar que fue el primer RPG y que es un cartucho de culto. Afortunadamente, Shadowgate 64: Trials of The Four Towers acaba de salir a la venta (échale un ojo al A Fondo de este título en este número). Pues bien, independientemente de que Club Nintendo estaba esperando ansiosamente este título, se nos presentó una oportunidad de oro: Hacer la traducción al español de la versión de Shadowgate de 64 bits. Bueno, pues aquí te van todas las peripecias que queremos compartir contigo.**




### ¿Cómo se dio la oportunidad?

Resulta que un buen día, recibimos una llamada telefónica de las oficinas de Kemco, que están en Redmond Washington, muy cerca de Nintendo of America. Nos pidieron ayuda, pues estaban pensando en incluir textos en español en Shadowgate 64 y Nintendo Power nos había recomendado como candidatos perfectos para hacer la traducción, así que, ¿por qué negarnos? Aceptamos gustosos la tarea. La única especificación que nos dieron fue que lo hicieramos en menos de una semana... ...Axy, Spot, Adrián y Daniel, al día siguiente, checamos los textos que nos enviaron desde Kemco y nos dividimos los textos. Pasó una semana... ¡Y no habíamos terminado! En el transcurso de la semana, nos dimos cuenta de que no era tan sencillo traducir un RPG, eso nos complicó el trabajo y al final todo el Staff de Club Nintendo estaba metido en la traducción... ¡Hasta Gus! Pese a los contratiempos logramos terminar la traducción y Kemco, tanto de América como de Japón, quedaron satisfechos con nuestro trabajo. Aquí no termina todo, fue el primer paso, pero antes de contar la segunda parte de esta historia llena de pasión, sudor y lágrimas, vamos a ver: ¿Qué hay dentro de la traducción de Shadowgate 64?

### ¿Cómo se hizo la traducción?

Primero nos mandaron varios archivos con los diferentes textos que se incluirían en el juego, obviamente en inglés. Esta entrega de archivos estaba organizada muy bien, ya que venían los textos separados, por ejemplo, un archivo contenía todos los textos con relación al Controller Pak, otro con los ítems, otro con los textos de los libros, etc. Aparentemente el traducir un juego es fácil, pero créenos que no. Para empezar, al principio de cada archivo venía una instrucción específica, la cual indicaba el límite del número de caracteres y de líneas con el que contábamos para hacer la traducción; esto nos complicó el asunto, ya que, si sabes inglés, ya te habrás dado cuenta de que hay palabras de pocas letras en este idioma, que su "substituto" en español tiene muchas, como es el caso de "ant", que en español es "hormiga". Si se presentaba un caso similar y excedíamos el límite, debíamos buscar un sinónimo con menos letras (con esto comprendemos varias traducciones que tienen muchas palabras "domingueras") y si de plano ni así nos ajustábamos, debíamos cambiar un poco la redacción, sin alterar el contexto, pero sólo cuando era realmente necesario, pues nuestro objetivo siempre fue traducir lo más fiel posible, ya que en muchos casos no sabíamos qué tan importantes eran las palabras. Aquí te ponemos un ejemplo de lo que debíamos hacer:

**Texto original**

**@m0004**
**You put on the pendant and feel the old woman's spirit.**

**Adaptación**

**@m0004**
**Usas el pendiente, sientes el espíritu de la anciana.**

*(este es el número con el que identificábamos el texto)*




Como ves, la traducción debió ser "Te pones el pendiente y sientes el espíritu de la anciana", sin embargo, tuvimos que cambiar algo del texto, pues era largo en la primera línea (los espacios contaban como caracteres) y nos pasábamos. Aquí hay otro ejemplo: →

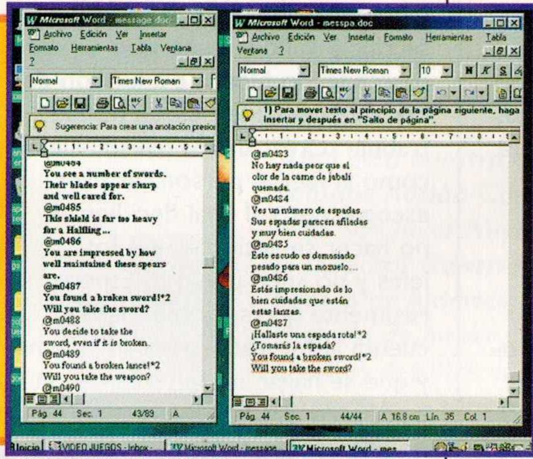
**Texto original**

**@m0043**
**"Hey, a newcomer and a Halfling to boot! My name's Agaar. I'm a magician.*2 What's your name? Del, you say? I wish I could greet you under better circumstances.*2**

**Adaptación**

**@m0043**
**"Hey, un reci&n llegado, un Halfling, adem$s. Me llamo Agaar. Soy un mago.*2 %Cu$l es tu nombre? %Del, dices? Te hubiera conocido en un momento mejor, %no?.*2**

Y para complicar más el asunto, no podíamos escribir ni con acentos, ni con signos especiales ni con la eñe; para hacer esto, nos dieron una lista de equivalencias para substituir estos caracteres con otros símolos, como /,+, ), %, etc. esto fue una lata y causa de un error que ya no se pudo corregir. Si te fijas, el segundo texto, el de la adaptación, ya incluye los caracteres raros, los cuales fueron substituídos por acentos y signos de admiración. En total tradujimos alrededor de noventa cuartillas y a grandes rasgos así fue como trabajamos, aunque olvidamos mencionar otro grado de dificultad: Nunca vimos el juego sino hasta después de haber entregado los textos en español... lo que provocó un par de errores.




***Así se veía nuestro Desktop mientras trabajábamos. Esta era la parte de todos los mensajes que aparecerían durante el juego.***

## Los errores

Después de ver los textos originales, entramos en debate: ¿Debíamos o no traducir los nombres de los ítems? Algo que no nos gusta a muchos videojugadores es ver traducciones horrorosas de nombres o de sustantivos, que van desde "El Pato Lucas" (Daffy Duck) hasta "Ciudad Paleta" (Palette Town) o "Las Pokebolas" (Pokéball). Sin embargo, decidimos hacerlo, puesto que, paradójicamente, muchos videojugadores nos atorábamos en este tipo de juegos, precisamente por la barrera del idioma, y consideramos que, sobre todo para los jugadores más pequeños sería más fácil recordar y saber qué era la palabra "esfera" que la palabra "orb". Debido a esto, cometimos un error; encontramos el ítem "nail", el cual tiene dos significados en español, "clavo" y "uña"; como no teníamos la imagen de ese ítem, no supimos a qué se referían y como ya nos habíamos encontrado con las "Lágrimas de Dragón", "Colmillo", "Ojo de Dragón", "Hueso" y "Cabello Gigante", optamos por traducirlo como "uña"... cuál va siendo nuestra sorpresa que, al jugar el prototipo, destruímos una máquina, y al tomar el



objeto que salió volando, aparece el mensaje "¿Quieres tomar la uña?"...
Otro error fue el de Halfling. Encontramos esta palabra y buscamos su equivalente en el español sin éxito, sin embargo por ahí alguien nos dijo que significaba "mozuelo" y así la tradujimos. Minutos antes de enviar los textos finales, contactamos a Oliver Miyashita, el Director General de Kemco de América, preguntándole por pura curiosidad, qué significaba Hafling, pues lo habíamos traducido como "mozuelo", a lo que alteradamente nos contestó: "¡Nooooo! Halfling es una raza, combinación de los humanos y los elfos y la cual, por ningún motivo, deben traducir". Ni modo, tuvimos que cambiar todos los "mozue los" por "Hafling" otra vez, pero por ahí quedó uno que otro que se nos fue... así que si en el juego ves la palabra "Mozuelo", ya sabes a qué nos referimos. Un error más que se suscitó y que ya no fue nuestra culpa, fue el de la eñe y del cual se percató una "asémila" y nos acusó de responsables. Lo que pasó es que nos pidieron que substituyéramos la eñe con otro caracter, pero no sabemos por qué, en lugar de aparecer en la versión final como "ñ", apareció como n con acento. Así que ya sabes, si te preguntan cómo se escribe "niño", puedes contestar "con acento en la n... en la segunda" (no es cierto, no vayas a decir así, ¿eh?). Creemos que este fue un recurso de Kemco de Japón para sustituir este caracter que no existe en su idioma ni en inglés.

son azotadas por los ladrones.

Este día, otra desafortunada caravana fue víctima de los ladrones y, debido a esto el destino de un mozuelo y del mismísimo mundo se alterará...

***Para ver esto de forma más personal, aquí hay un par de comentarios de algunos involucrados en la traducción de Shadowgate 64:***

***CN: Qué les pareció la traducción de Shadowgate 64, ¿fue difícil?***

Adrián: Pues al principio creímos que no lo sería, pero hace tanto tiempo que no hacíamos una traducción, que ya se nos había olvidado que sí es un poco complejo...

Axy: Sobre todo porque era un título con demasiados textos y difíciles, no tanto de traducir, sino de interpretar; afortunadamente el lenguaje que usaron era sencillo.

***CN: ¿Y cuánto tiempo se tardaron?***

Spot: El límite era de una semana, pero también, por problemas que tuvo Kemco de América con Kemco de Japón, se aplazó la fecha límite y entregamos el trabajo final en dos semanas.

***CN: Y en general, ¿Qué comentarios pueden hacer acerca de la traducción de Shadowgate 64? ¿Esto dará pauta para que más títulos incluyan la opción de ser jugados en español?***

Adrián: Bueno, pienso que fue una buena oportunidad la que se nos presentó al traducir Shadowgate 64. De hecho, ya habíamos hecho otras traducciones para otros juegos, por ejemplo, Chavez y Chavez2 para SNES, en donde también nos colamos de forma indirecta en la programación; también, hace poco tiempo me tocó traducir Marvel Super Heroes y Street Fighter Zero 1 y 2 para Arcade. También hice la traducción de Vortex de SNES, la cual fue más difícil que las de los otros títulos... y ahí ni crédito me dieron.
Algo que no me gustó fue que después de terminar la traducción, jugué el prototipo y ya sabía muchas de las cosas que tenía que hacer para avanzar; esto le quitó muchas sorpresas, pero creo que el sacrificio valió la pena; algo similar me pasó cuando hice la traducción de Marvel Super Heroes, en donde traduje textos de los jefes finales como si fueran personajes para escoger, pero al final decidieron no hacer seleccionables a los jefes y no supe por qué. Espero realmente que se tome más en cuenta al mercado latinoamericano y que se hagan más juegos con la opción en español, aunque nosotros no hagamos la traducción.

Axy: Me dio gusto haber ayudado, aunque haya sido poco, pues en realidad quienes hicieron casi todo el trabajo fueron Adrián y Daniel. Espero que jueguen Shadowgate 64,

pues independientemente de ser un gran juego, ahora no habrá pretexto para no hacerlo, pues viene completamente en español.

Spot: Algo que nos dijeron en Kemco de América, es que este juego no iba a tener la opción en español, pero Oliver Miyashita confió en el mercado Latinoamericano y con ayuda de NOA lograron incluir esta opción. Aunque ya había juegos para el N64 en español, Shadowgate 64 es un poco más especial, pues la traducción la hicimos pensando en lo que quieren ustedes los videojugadores desde un punto de vista de videojugador. Espero que haya más oportunidades de hacer más traducciones y tal vez algún día podamos por fin intervenir de lleno en la programación.

Daniel: A mí me dio mucho gusto haber participado en esta adaptación, aunque he de decir que sí estuvo un tanto pesada. Ojalá que otras compañías que hacen juegos de RPG, se animen a incluir la opción en español. ¡Ah! Y ojalá que podamos participar en el nuevo título que tiene planeado sacar Kemco y del cual nos acabamos de enterar: Shadowgate Rising, el cual promete ser mucho mejor que Tirals of The Four Towers.

Panteón: Estamos muy contentos con nuestra participación en la traducción de Shadowgate 64 (aunque la verdad yo ni hice nada, así que todas sus quejas y cartas bomba, por favor que sean a nombre de Daniel o Adrián), esperemos que sigan apoyando a nuestro mercado y que no sean sólo los RPG's, sino todo tipo de juegos que tengan la opción en español.




***Aquí está nuestro editor adjunto, Adrián Carbajal, al lado de Oliver Miyashita, el Director General de Kemco de América, después de haber checado algunos detalles de la traducción en las oficinas de Kemco.***

Pues esperamos que disfrutes Shadowgate 64 en español y ojalá que muy pronto puedas hacer lo mismo con Shadowgate Rising, un nuevo título de la serie de Shadowgate, el cual está basado en un cómic y del cual hablaremos en próximos números de la revista.

# previo

# Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams

**CAPCOM**
Compañía

**GAME BOY COLOR**
Compatible

**EVERYONE** (E, Content rated by ESRB)
Clasificación

Desarrollado por **Crawfish Interactive**

**8 megabit**
Memoria

**Acción Peléa**
Categoría

**Verano 1999**
Fecha de Salida




*Un género medianamente explotado para el GB es el de juegos de peleas. En total han aparecido 16 de estos títulos a lo largo de la historia de este sistema, y ahora que acaba de evolucionar al GBC sólo ha aparecido uno que también es compatible con el GB tradicional (MK IV). Bueno, pues Capcom piensa lanzar a lo largo de este año una buena cantidad de juegos y entre ellos está el primero de peleas exclusivo del GBC: Street Fighter Alpha.*

*Este título está basado en el original juego de Arcade que apareció hace ya algún tiempo (y la secuela apareció para el SNES). A grandes rasgos podemos hablar que esta es una adaptación muy fiel y de lo mejor que se ha hecho de este tipo de juegos para el sistema portátil de Nintendo, y eso es mucho decir, pues hay excelentes exponentes como Battle Arena Toshinden, Killer Instinct o King of Fighters '95. Una de las ventajas que tiene Street Fighter sobre los anteriores juegos es la pantalla del GBC, que como sabemos permite que los juegos se vean mucho mejor que en la pantalla tradicional del GB... ya por ahí tiene un punto a favor al estar programado para aprovechar las ventajas de esta pantalla.*




*El juego en su versión original tiene 13 personajes (10 principales más tres escondidos) y una de las primeras buenas noticias que tenemos es que todos los personajes llegarán a la versión de GBC. Obviamente sería sorprendente decir que también estarán programados todos los escenarios, pero los que recuerden este juego sabrán que hay personajes que comparten escenarios y por lo tanto no hay muchos que digamos... pero bueno: también están todos los escenarios. Un elemento característico de los juegos de Street Fighter es el uso de seis botones, pero el problema es que el GBC sólo tiene dos, así que para que puedas emplear todos los movimientos e "intensidades" de golpes, han decidido recurrir al viejo truco de "entre más tiempo presiones el botón, será mayor la intensidad del golpe". Esto no es nuevo, pues ya lo habían hecho con el primer Street Fighter para GB, que vale la pena mencionar ahora, era un tanto deprimente.*




*Mencionábamos anteriormente lo de los distintos tipos de golpes no sólo por tener algo que escribir, sino para mencionar que tambien cada personaje tiene todos sus poderes especiales de la versión original, así como los "Super Combos" y los "Alpha Counter". O sea, al decir que esta es una adaptación fiel no debe quedar la menor duda. Sin embargo, el juego no sólo incluye todo lo visto en la versión original, sino que también tenemos cosas extras, como un modo de entrenamiento en el que se te enseñará a jugar y también a realizar algunos combos devastadores para intimidar al que se deje.*




*Para rematar, debemos decir que SFA podrá ser jugado por dos personas de forma simultánea (Vs.) mediante el Cable Link. Este juego es una excelente opción para los que gustan de los juegos de peleas, pero no cualquier juego de peleas: De los mejores juegos de peleas.*

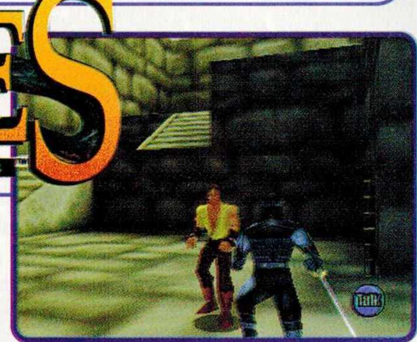


# previo

# HERCULES
## THE LEGENDARY JOURNEYS

Basado en el popular programa de televisión, Titus ha decidido lanzar el juego Hercules: The Legendary Journeys para el N64. Como podrás imaginarte, aquí tomas el papel de Hércules quien debe enfrentar a numerosos enemigos mitológicos y demostrar que es el más valiente, fuerte y que no le importa cortarse el cabello.





Bueno, aunque la historia está medio rara y fuera de la buena mitología, es un buen pretexto para poder llevar las aventuras de este legendario personaje al N64 y crear un mundo lleno de peligros y enemigos que ya habremos visto en televisión en su programa, pero de cualquier manera, promete ser un buen juego. Este título entra dentro del género de "acción / aventura" pues hay muchas cosas que puedes hacer: Hablar con la gente para obtener pistas, pelear contra los enemigos, usar items, investigar en lugares... un concepto muy parecido al de Zelda 64, pero obviamente la gente de Titus planea hacerlo con otro "feeling".

Según la historia del juego, Ares, dios de la guerra, ha hecho prisionero a Zeus y liberó a dos de los Titanes (¿Quién escribe estas historias?). Por lo que Hércules y sus aliados deben detener a este dios por apropiarse del reino de los dioses y por si no fuera suficiente, deben derrotar a los Titanes para que vuelvan a caer en su eterno sueño (Lo dicho: ¿A quién se le ocurren tales disparates?).

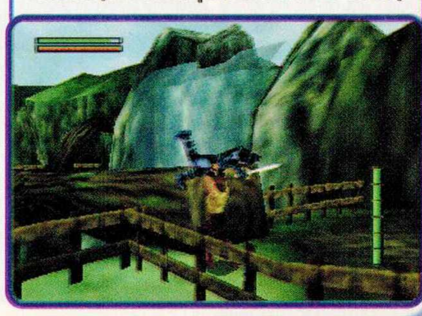
Para empezar, controlas no sólo a Hércules, sino a él y a tres de sus amigos, cada uno con diferentes habilidades y destrezas singulares y ellos cuentan con muchas armas y diversos ataques. Además de que conocerás muchos personajes por tu recorrido y eso sí, muchos enemigos dispuestos a patearte tu semi-divino trasero.

Dentro de este juego de aventuras, encontrarás muchas escenas y misiones, bien ambientadas con toques mitológicos y enemigos de gran tamaño, los cuales no se darán a conocer por su hermosura, pero sí por sus destructivos poderes. Basta con ver a este cíclope que planea detener a Hércules con su pequeño garrote.



También tendrás que resolver laberintos, trampas y demás calamidades antes de cantar victoria en los muy bien detallados mundos de este juego, lo malo (para Hércules) es que también habrán soldados de los clásicos reyes malvados que siempre lo están buscando por forajido, justiciero, bonachón y feo (sin mencionar que también es buscado por vestir con un pantalón de pelitos).

Hercules The Legendary Journeys es un juego que nos parece muy interesante, pero que la verdad, los que sabemos un poco de mitología encontramos aceptable la historia y el juego. Este es uno en una serie de títulos basados en las series de televisión: Hércules, Xena, etc. pero esperamos que los juegos no tengan las bromas y las personalidades de los actores. Por lo demás, es un buen título y esperamos que le den un retoque a las gráficas, pues se ven un poco forzadas (checa la postura de Hércules).



TITUS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E
Clasificación

TITUS
Desarrollado por

128 megabits
Memoria

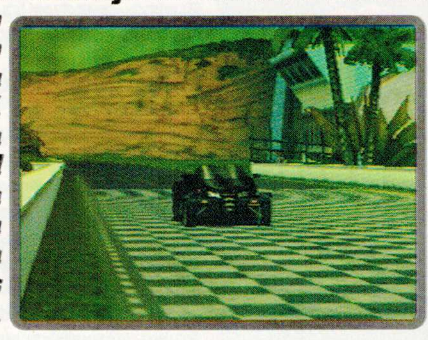
Acción / Aventuras
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida

# ROADSTERS



*Mientras el tiempo va pasando, mejores juegos vemos para todos los sistemas, tienen mejores gráficas, jugabilidad, "feeling" y detalles que los hacen cada vez más realistas, dejando atrás a sus predecesores. Titus es una compañía que ha sabido traernos títulos muy entretenidos y esta vez nos presenta Roadsters, un juego bastante bueno y con una dedicatoria especial para aquellos que gustan de los automóviles clásicos, pero sin dejar lo moderno a un lado.*



*En este juego, puedes correr con coches antiguos o bien, con modernas máquinas devora-asfalto. Si uno mira para atrás, recordará que Titus ya tiene en su historial un juego de nombre "Automobili Lamborghini". Este es uno de los mejores títulos de carreras en cuestión de gráficos, sin embargo en reto y movilidad no le dieron muy bien al clavo los chavos de esta compañía. Obviamente con este juego quieren demostrar que siguen siendo los mejores en esta categoría en gráficos y que han arreglado sus otros problemas.*







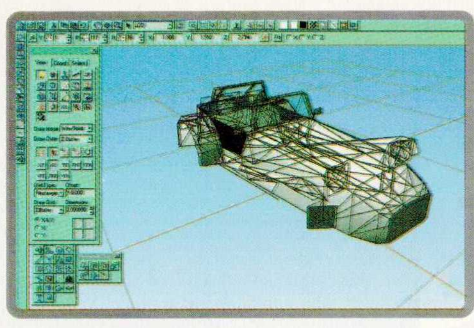
*La mayoría de los autos son convertibles, tienes treinta distintos a elegir, cada uno tiene diferentes tipos de motores y partes modificables, que le dan un mayor realismo al juego. Puesto que debes ir checando cómo van las cosas con tu vehículo y cambiarle lo que sea necesario. Obviamente todo esto no está disponible desde el principio y sólo lo irás abriendo al competir y obtener buenas posiciones. Este tipo de opciones nos gusta mucho en los juegos, pues le da más valor para jugarlo una y otra vez y no sólo acabarlo y dejarlo por ahí.*

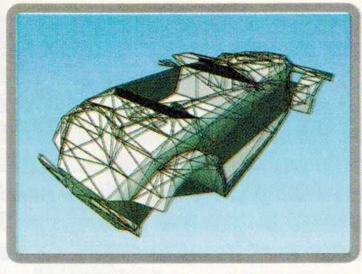



*Además, los ocho personajes que puedes elegir le dan un toque de personalidad al juego y te identificas más con él. Esto es algo relativamente nuevo, ya que además de elegir un personaje que supuestamente va a conducir el juego, por la forma en la que están diseñados los coches, realmente puedes ver un modelo de la persona que lo está manejando y no sólo "vidrios obscuros" como en otros títulos de carreras para que no se vea adentro del coche y te des cuenta que en realidad no hay nadie al volante. Dentro de los 4 modos que contiene, puedes encontrar muchas cosas que te dejarán con el ojo cuadrado, checa lo siguiente.*

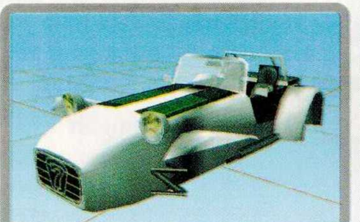


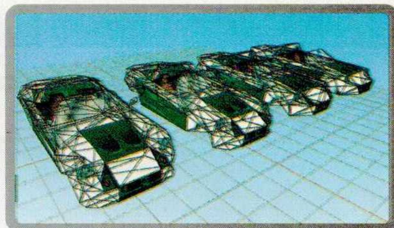


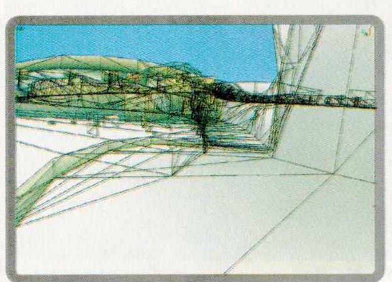





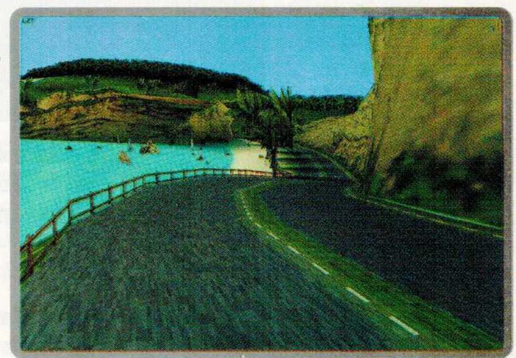
Desde este punto de vista, podemos ver cómo los programadores se llevan un buen rato en la elaboración de cada coche, checa cómo empiezan a darle forma con muchos polígonos y de ahí lo moldean detalle a detalle, para que quede muy bien hecho. Cada carro debe quedar bien y después se puede tomar uno y hacer muchos, pero el chiste de esto es que cada uno es diferente, ahora ¿ya ves por qué importa más la calidad que la cantidad? Aunque aquí nos encontramos con ambas cosas, pues tienes muchos coches a elegir y muy bien realizados. Lo sorprendente es el número de polígonos que se emplearon para darle más detalle a cada uno de estos vehículos clásicos.







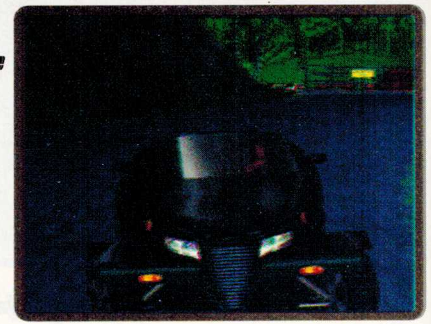
Cuentas con diez pistas diferentes, que varían desde playas arenosas, hasta montañas nevadas. Cada pista está hecha con muchísimo cuidado y con detalles por todos lados, checa este ejemplo de cómo van creando esta curva: primero diseñan la forma, usan los polígonos, le van aplicando efectos y finalmente las texturas apropiadas, para que al final, juegues con la mayor veracidad posible. Esto sólo demuestra con qué detalle se está programando este juego. Sin embargo no todo es cuestión de hacer bien gráficamente las pistas, sino hacerlas de forma que sea divertido para uno jugarlas, y en esto está poniendo especial énfasis Titus. Además, esto sirve para que te vayas dando cuenta del nivel de detalle y realismo que piensan incluir en este título (en el que ya llevan trabajando más de dos años).



Algo que nos llamó bastante la atención fue que las pistas sufren cambios climatológicos durante las carreras, es decir, en un momento puede estar un poco nublado y al rato ya está lloviendo en una misma pista. Esto nos da mucho de qué hablar sobre la dedicación que le están poniendo al juego, con la intención de hacerlo lo más realista posible ¡y vaya que con esto nos damos cuenta de todo lo que se puede lograr con el N64 y un buen equipo de programadores! Bueno, pero esto no sólo sirve para que le echemos guayabazos a los programadores; la función de esto es para hacer más difícil la competencia en cada una de estas pistas, pues sabemos que, condiciones adversas, requieren de distintas estrategias para conducir... y bueno: también para hacer lucir el juego.

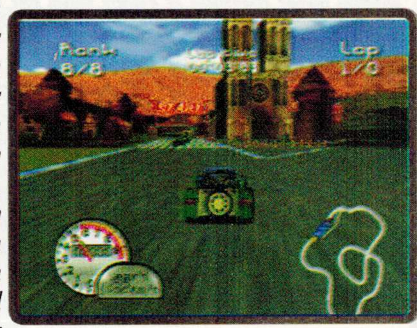


Mencionamos al principio, que en este juego tú puedes mejorar sustancialmente tu vehículo. Esto lo haces al correr en una pista y apostar dinero a la carrera. Existen cosas que podrás mejorar muy fácilmente pero estas no te darán demasiada ventaja contra los demás participantes. Lo mejor es ahorrar un poco y elegir con mucha prudencia lo que vas a comprar. En bastantes ocasiones lo mejor es hacer un pequeño o gran esfuerzo y comprar elementos que son caros y que realmente le dan más potencia a tu vehículo. Es más, una vez que juntes una buena cantidad de dinero, hasta un coche nuevo podrás comprar.





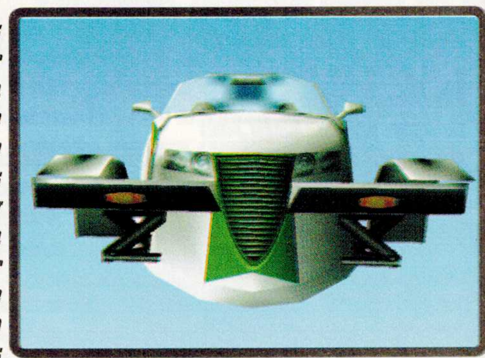
Al competir también tendrás que hacer algunas paradas en los Pits para cambiar algo que le esté fallando a tu coche o para cargar combustible. Según cuenta la gente de Titus, ellos están trabajando para hacer, incluso esta parte del juego, muy interactiva con el videojugador y no nada más tener una pantalla en la que eliges qué es lo que se va a hacer y ya.



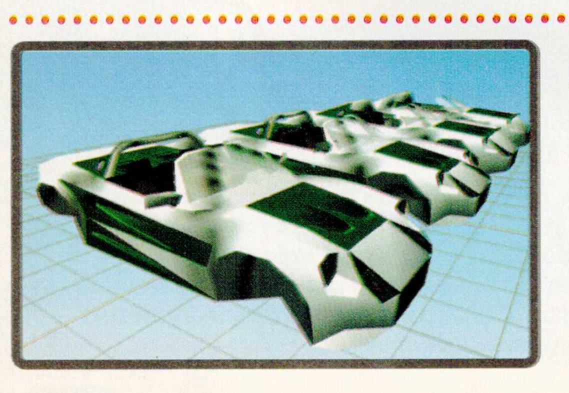
Los fondos están muy bien hechos y además cuentan con varios elementos para que se vea mejor, las zonas ya no son únicamente oscaras o claras, las fuentes de luz pueden variar según sea el lugar o el ambiente o los elementos implicados, fíjate en la diferencia de luces, en una estás al aire libre y en otra, vas dentro de un túnel con luces verdes y si te fijas en el fondo, se ve que estás corriendo en la tarde. Aunque este tipo de efectos ya se están volviendo de lo más común en muchos juegos, varía la forma en la que las compañías los empelan para hacerlos lucir.

Roadsters es un juego que nos presenta mucho más que simples carreras, trata el tema de los automóviles con un poco de mayor seriedad por lo que será el favorito de los que gusten de la velocidad y del automovilismo en toda la extensión de la palabra. En especial te recomendamos que si eres de los que tiene su camita en forma de coche de Fórmula 1 y duermes con la llave de cruz en lugar de osito de peluche, cheques este título, o de plano, préstaselo a tu papá para que recuerde viejos tiempos.





Queremos enfatizar en lo bien logrado que está este juego, los detalles son muchos y pocas veces tenemos la oportunidad de checar un juego desde este punto de vista. Por lo que te recomendamos tenga de esos cheats de "Wire Frame" para que veas lo difícil y laborioso que resulta hacer un juego con mundos en tiempo real. Esperamos poder hablar más a fondo de estas opciones posteriormente, para ampliar nuestros conocimientos sobre videojuegos.



# previo

# EARTHWORM JIM 3D

Sabíamos que esto iba a pasar, temíamos que una vez más las vacas fueran un peligro, pero ha sucedido nuevamente...¡La lombriz ha regresado! Con muchas cosas nuevas y la emoción a la que nos tiene acostumbrado, Earth Worm Jim regresa con las locuras que caracterizaron sus apariciones en el SNES y GB. La historia es algo muy simple, pero nueva dentro del mundo de EWJ; sucede que nuestro cuate Jim estaba retozando como normalmente lo hace cualquier lombriz de tierra cuando de pronto le cayó (accidentalmante) una vaca en la cabeza. Cuando recobró el conocimiento, se encontró atrapado dentro del loquísimo mundo de su "inconsciente". Jim ahora debe combatir a través de las imágenes de su subconsciente para lograr salir victorioso y despertar para regresar al mundo real.



Compañía


Accesorio


No de Jugadores



Clasificación


Desarrollado por Viz Interactive

Lucha tan duro como puedas a través de cuatro locos niveles llenos de raros juegos y enemigos conocidos, porque recuerda que están todos los pensamientos de Jim. Cada uno de estos cuatro mundos generales se divide a su vez en diferentes escenas, haciendo de EWJ 3D un juego largo y entretenido. Ahora cuentas con muchísimas habilidades nuevas, dentro de las cuales están: Tuck 'n' roll, jump 'n' shoot, hand-over-head, helicopter head, pig-sliding, the pocket rocket y muchas más. Todas mantienen la misma línea "loca" que ha caracterizado a este personaje. O si no ¿qué puedes pensar de alguien que para surfear utiliza a un cerdo como una tabla? Esto lo hace un juego muy divertido, además de que le da bastante variedad en cuanto el modo de juego se refiere.

128 megabits
Memoria


Aventuras
Categoría


Fin 1999
Fecha de Salida

Los enemigos también son bastante raros, claro que si has jugado antes con Jim, recordarás que no todo es lo que parece, la mayoría son cosas cotidianas pero de cierta manera extraña. Encontrarás más de 30 enemigos que te estarán esperando en cada rincón, pues el mundo en tercera dimensión en tiempo real lleva a Jim al desafío de su vida.







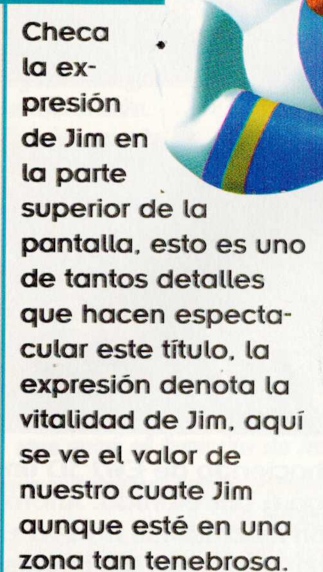




Los ítems son bastante variados y deberás usar todas las artimañas de jim para salir ileso (o casi ileso) de todos estos peligros, como el pollo que se ve en una de las imágenes.

Y por qué no iban a ser raros los enemigos si todos estos viven en la mente de Jim. Todo es consecuencia, pues ¿qué más iba a estar en la mente de un gusano "ultra ponchado" que tiene que luchar contra las vacas para salvar al universo?... ninguna cosa sana puede haber.

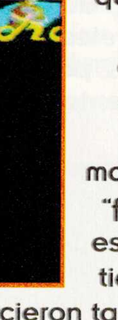




Checa la expresión de Jim en la parte superior de la pantalla, esto es uno de tantos detalles que hacen espectacular este título, la expresión denota la vitalidad de Jim, aquí se ve el valor de nuestro cuate Jim aunque esté en una zona tan tenebrosa.



Los ambientes en 3-D están bastante bien logrados, junto con la típica acción que caracteriza a los juegos de Earth Worm Jim se crea una sensación bastante buena de que en realidad te encuentras dentro de la pequeña cabeza de Jim. Aunque ahora el personaje cambió del formato 2D a 3D, se mantiene ese "feeling" tan especial que tienen todos los juegos que aparecieron tanto para el SNES como el GB. Aunque no se aprecie muy bien en estas fotos, los colores son muy brillantes, por ejemplo: esta arma de Jim que dispara estrellas lo hace notar.





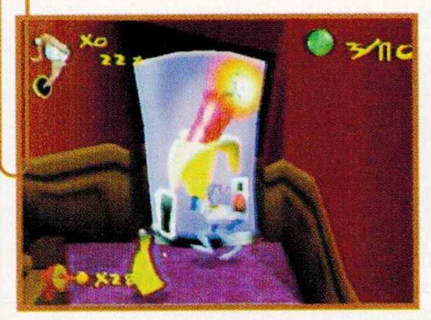
Las armas varían bastante, desde la anterior dispara-estrellas, hasta esta de alto poder para pulverizar a todo aquel que se te ponga enfrente. Las armas siempre han sido un elemento importante dentro de todos los juegos de la serie. Jim cuenta como arma principal su siempre confiable pistola de rayos, pero a lo largo de todos los niveles encontrará otras pistolas que además de tener efectos gráficos muy apantalladores, están muy locas (pero, ¿qué no está loco en este juego?)

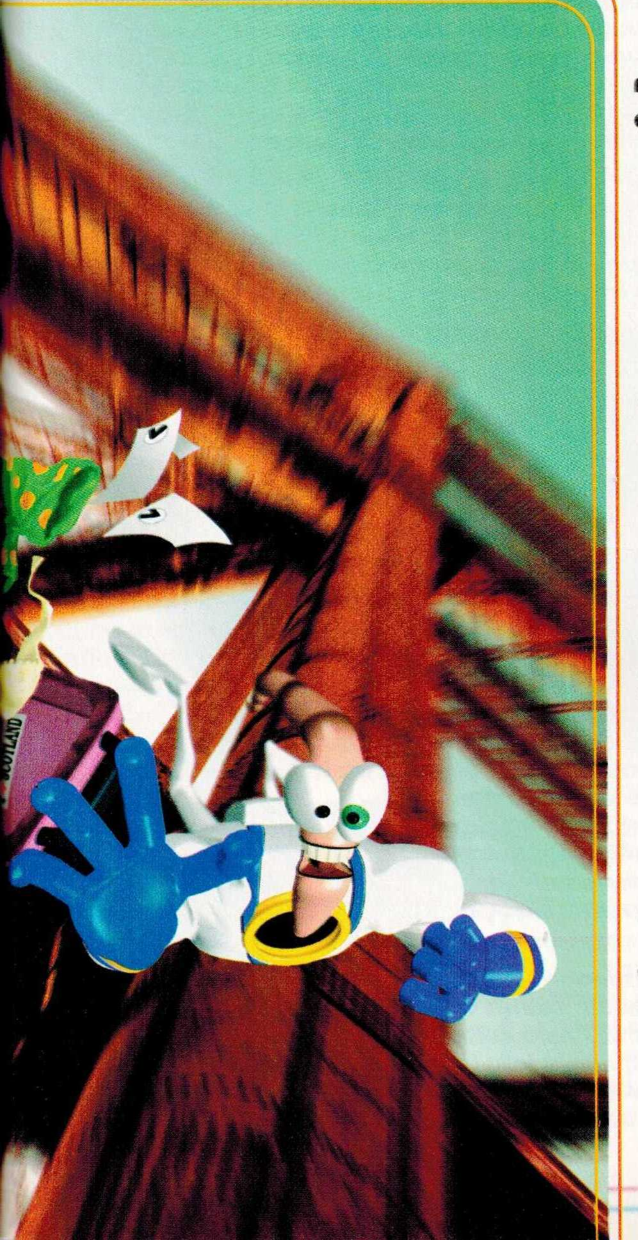


Checa este lugar para que te des una idea de todos los ambientes que puedes encontrar dentro de este gran título.



Como ya te mencionamos anteriormente, los detalles de este juego son bastante chistosos, checa esta pequeña banana explosiva que puedes comprar por unas cuantas monedas.





Lo que sí sentimos, es que más parecen mundos fantasmas como el de Banjo-Kazooie que otra cosa, le hubieran puesto más "colorido" a los entornos, pero se pasa porque es dentro de la confusa cabeza de Jim, por cierto ¿recuerdas cómo le pusieron aquí en México cuando pasaron la caricatura: "El Terrícola Jim" ¡¡¡Guácala!!! (este comentario no tenía nada que ver con el análisis del juego, pero era algo que teníamos que expresar, si no, corríamos el riego de traumarnos. Gracias por tu comprensión.



Pues bien, llegamos al fin de este previo, pero algo nos dice que estaremos hablando bastante sobre este juegazo que nos promete mucho. Si tú eres un fan de este personaje desde sus inicios y disfrutaste con todas sus locuras, éste es un título que no te puedes perder. Lo más importante de todo esto es que después de bastante tiempo de retraso, es factible que antes del año 2000 sí podramos disfrutar de él, pues ya tiene su distribución garantizada por parte de Crave (pues Interplay no tiene una muy buena distribución que digamos).



# previo

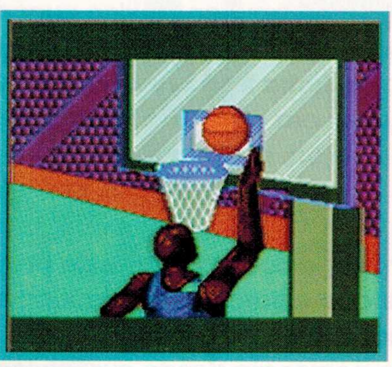
## Kobe Bryant in NBA Courtside

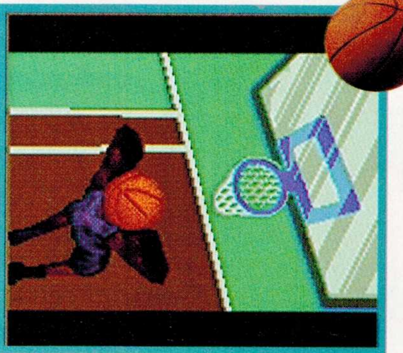



Los aficionados del llamado "deporte ráfaga" estarán de pláceme en Noviembre, pues Nintendo está a punto de lanzar la versión para GB del juego de Kobe Bryant. Alguien que haya jugado el título de N64 sabrá que estamos hablando de un juego muy bueno y Left Field (el desarrollador) se prepara para llevar este mismo sistema de juego al GB y GBC. La versión de GB de KB NBA tiene varias diferencias entre la versión original. Primero que nada y lo más importante es que los equipos están formados por 3 jugadores por bando y no 5 como se acostumbra. Por lo mismo, sólo puedes elegir a 6 de los mejores jugadores de cada equipo. Por cierto, ya que hablamos de los jugadores y equipos, debemos mencionar que estos (bueno, algunos de ellos) son los reales de la liga NBA de los Estados Unidos, ya que este título cuenta con la licencia de esa asociación.

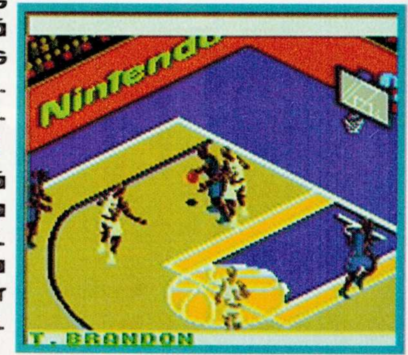
Aquí la acción es muy rápida, a diferencia de otros juegos de Basketball para el mismo formato donde la acción no es la misma que en sus contra partes de otros sistemas. Además de esto, los programadores de Left Field han trabajado en un modo de juego muy sencillo, para que todas las jugadas que quieras hacer las puedas lograr con los dos botones que tiene el sistema, sin tener que realizar complejos movimientos, pues como dijimos, se trata de un juego bastante dinámico.

Para hacer el juego todavía más llamativo, los programadores decidieron incluir una serie de "Cinemas Display" que se verán cuando ejecutes una jugada en particular, como un enceste de 3 puntos, una "clavada" y otra serie de jugadas espectaculares. En total existen 20 de estas secuencias muy bien realizadas. En este previo podrás checar algunas muestras de estas imágenes para que veas que son de buena calidad. En este juego existirá un total de 4 modos de juego los cuales son: Season (para que juegues la temporada completa), Tournament (puedes organizar un torneo corto), Playoffs (irte a jugar directamente los Playoffs) o Exhibition (para que juegues un partido sencillo). Gracias a que este juego contará con batería, se podrá incluir una opción muy popular en los juegos de N64 en la que puedes crear jugadores con distintas habilidades que tú determinas. El juego te permitirá crear 6 de estos jugadores para después guardarlos en la memoria y ponerlos en el equipo que quieras... o hasta editar tu propio equipo.

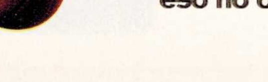




Este juego promete mucho, y aunque estará disponible hasta dentro de unos 3 meses, valdrá la pena echarle un vistazo para cuando esté listo. Nosotros sabemos de la experiencia y la calidad de productores como Left Field y por eso no dudamos que será un buen título.



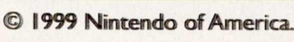




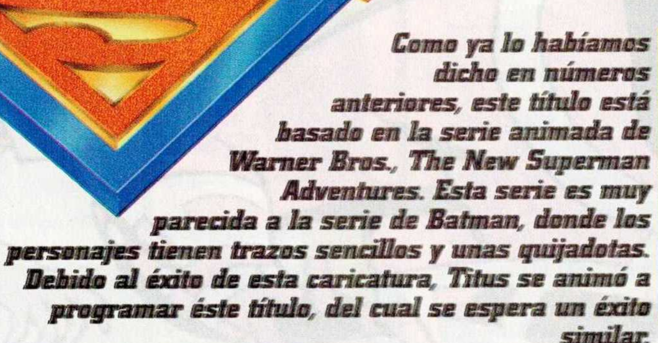

N. VAN EXEL





# a fondo

# SUPERMAN



¡Más rápido que una bala! ¡Más poderoso que una locomotora! ¡Puede pasar edificios de un sólo salto! ¿Es una ave? ¿Es un avión? ¡No! ¡Es Superman! Así es, ya había pasado mucho tiempo desde la última vez que vimos al máximo superhéroe en acción en los videojuegos y también desde la última vez que Titus habló de su lanzamiento, pero por fin ya está aquí el título donde la estrella principal es el último hijo de Krypton.



Como ya lo habíamos dicho en números anteriores, este título está basado en la serie animada de Warner Bros., The New Superman Adventures. Esta serie es muy parecida a la serie de Batman, donde los personajes tienen trazos sencillos y unas quijadotas. Debido al éxito de esta caricatura, Titus se animó a programar éste título, del cual se espera un éxito similar.

Compañía: TITUS

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E

Desarrollado por: TITUS

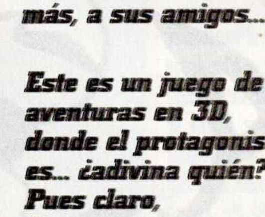
Memoria: 128 megabits

Categoría: ACCION

Fecha de Salida: Junio 1999

## El pretexto del juego es éste:

Se supone que Superman se encontraba haciendo lo de costumbre, cuando súbitamente a Lex Luthor se le ocurre raptar, una vez más, a Louis Lane, a Jimmy Olsen y al Profesor Emil Hamilton, pero esta vez de una forma un poco más excéntrica, ya que los encierra en un mundo totalmente virtual. Obviamente, Superman no se podía quedar con los brazos cruzados, así que decide aventurarse en este mundo virtual para salvar, una vez más, a sus amigos...



Este es un juego de aventuras en 3D, donde el protagonista es... ¿adivina quién? Pues claro, Superman.

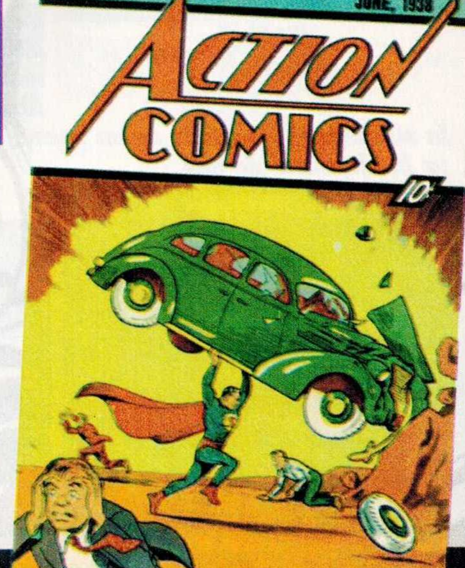



Lo primero que vemos es que puedes elegir uno de tres idiomas distintos para leer los textos del juego: Inglés, Francés y Español, éste último, por cierto, no lo tradujimos nosotros, pues nada más hemos hecho la traducción de Shadowgate 64 (no podíamos dejar pasar la oportunidad de darnos nuestro "guayabazo").





Clark Kent



*Al presionar Start aparecerá el menú principal, en donde encontrarás varios menús, como Partida Nueva (New Game), Reanudar Partida (Load Game), Ultima Partida (Last Game) Opciones (Options) y Practicar (Practice).*













Superman

## Opciones

*Aquí puedes subir o bajar el volumen, tanto del sonido como de la música. También puedes cambiar la dificultad del juego y ver la biografía de cada personaje que aparece.*




## Practicar

*Como el juego es un poco raro, necesitarás algo de práctica, así que este modo de juego es el apropiado. Aquí controlarás a Superman en distintas situaciones que el CPU te impondrá. Lo mejor de este modo es que además de que puedes probar todos los supermovimientos, como la visión de Rayos X, el super aliento, la super velocidad, etc., también saldrán pantallas con la explicación de lo que estás haciendo y para qué te es útil. Para nosotros, lo que hay que hacer en este modo, es acostumbrarte a la movilidad, pues ésta es un poco... ya hablaremos de eso...*







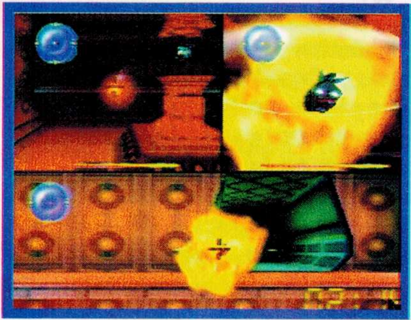

*En Reanudar Partida sólo das de alta los avances que tengas en tu Controller Pak y en Ultima Partida continúas en la escena en la que perdiste aunque no tengas guardado algún dato.*











*En Partida Nueva es en donde comienzas el juego. Si hay más de un control conectado en tu N64, tendrás acceso a los modos de Multiplayer.*

# SUPERMAN



El modo principal es el de historia, o sea, el de un solo jugador... pero como que está muy rara la forma de jugarlo, así que trataremos de explicarte.

## Movimientos

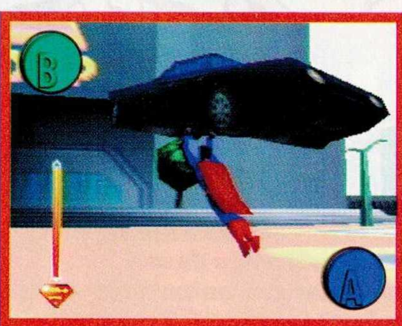
En el modo de un jugador, Superman cuenta con varios movimientos:

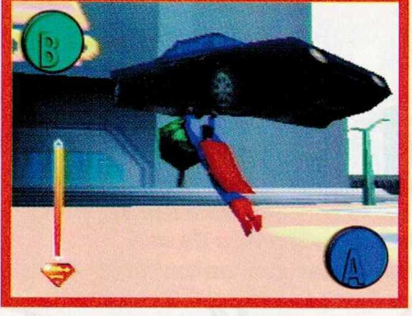


Con el botón Z vuelas y con el botón B aceleras; entre más tiempo dejes presionado el botón B, más rápido volarás. Si presionas el Control Stick hacia abajo mucho tiempo, Superman da una vuelta de 360 grados.



Si tomas este ítem, puedes usar la visión de calor con el botón C-Izquierda, la cual tiene muchos usos útiles.





Mientras estás en el suelo, con el botón B puedes levantar autos y arrojarlos con el botón A. También puedes volar un poco mientras levantas el objeto.



Si tomas este ítem, puedes correr a una super velocidad, con tan sólo mover el Control Stick hasta el fondo.





Si tomas este ítem, puedes usar el super aliento, con C-Arriba; este sirve, entre otras cosas, para congelar a tus enemigos.



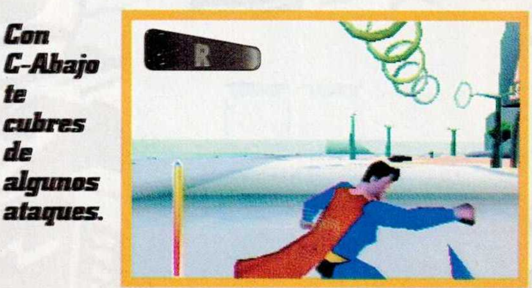
Estando en el suelo, puedes golpear a tus enemigos utilizando el botón A.

Si presionas el botón R, saltarás... un poco lento, pero saltarás.



Si tomas este ítem, recupe-ras energía.

Con C-Abajo te cubres de algunos ataques.



Superman



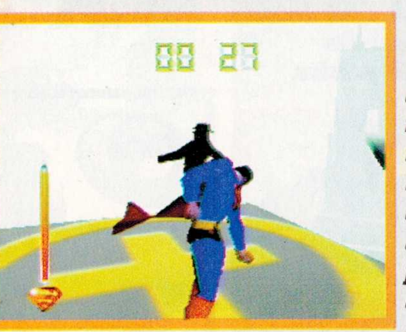

*En total son siete escenas, y entre escena y escena hay misiones donde debes pasar volando por unos aros y hacer otras cosas. El problema más común en estas misiones es el por qué pierdes repentinamente. Una razón es que es con límite de tiempo, entonces, cuando se termina el tiempo, Lex Luthor gana. Otra razón es que debes pasar a*






*través de los aros continuamente. Como ves, estos aros son verdes y los contiguos son amarillos; al pasar los verdes, el siguiente amarillo se vuelve verde y así sucesivamente; si te saltas un aro verde y entras a un amarillo, sonará un sonido que te indica un error; esto se debe a que los aros amarillos te indican el número de aros que puedes fallar, entonces, cuando sólo quedan aros verdes y después hay grises, significa que ya no tienes oportunidad de equivocarte y al pasar por un aro gris, habrás perdido. Si no encuentras algún aro, usa la flecha que está en la esquina inferior derecha, pues te indica la localización del aro que sigue.*






*También, en estas misiones, tendrás otro tipo de cosas qué hacer, además de pasar por aros, como desvanecer tornados con tu super aliento antes de que toquen a las personas, evitar que automóviles arrollen a los inocentes o enfrentarte a las "sombras oscuras" (enemigos) y derrotarlas.*

Jax / Mala

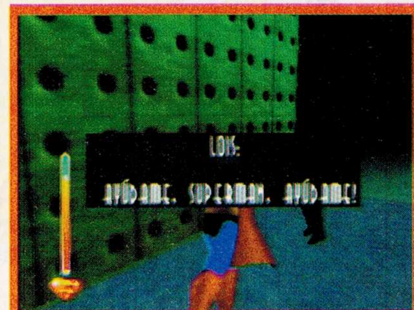


*Después de pasar todas las escenas que incluyen aros, tendrás una misión especial, como, rescatar a Jimmy Olsen, evitar que destruyan una presa o pelear contra todos los enemigos en un "subway" (o metro, como gustes). La explicación de lo que debes hacer la verás antes de empezar. Aquí deberás usar cada movimiento de Superman. Lo chistoso es que, podría pensarse que no habría problema, pues es el hombre de acero y no le pasa nada, pero los enemigos tienen pistolas y misiles, probablemente de Kriptonita, así que si te atacan en bola, puede ser fulminante para este superhéroe, por lo que deberás tener cuidado.*

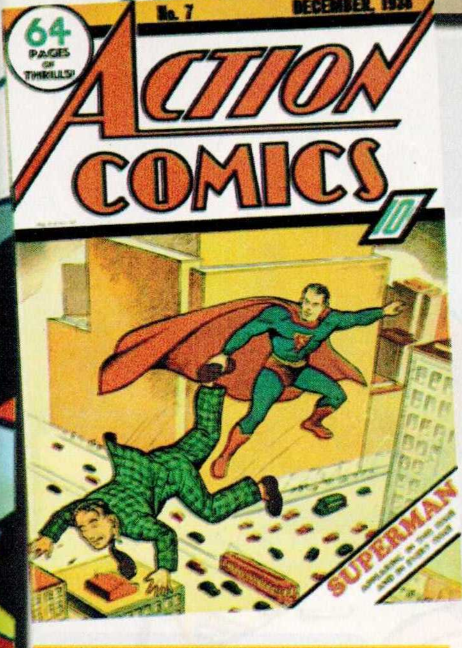




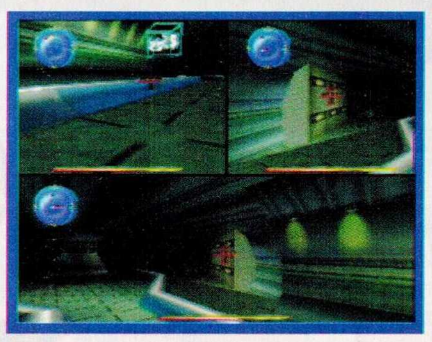







Aquí encontrarás a un gran número de personajes famosos, como Darkseid, Brainac, Louis Lane, Mala, etc. y podrás controlar a algunos en el modo de multijugadores. Este modo es



completamente diferente al juego normal, ya que aquí juegas con naves, muy al estilo de Forsaken, y el chiste es destruír a tus oponenetes con ayuda de varias armas y powerups o ganarles en una carrera. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos en diferentes escenarios.







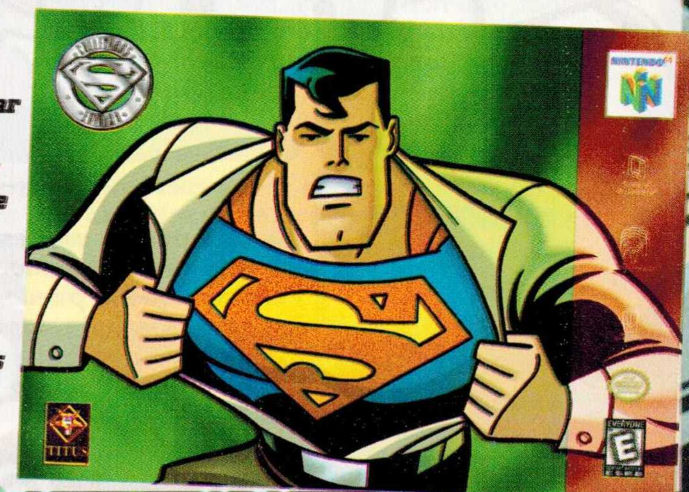

Los gráficos que encontrarás en este título son muy buenos, sin llegar a ser excelentes; un punto a favor de esto es que Titus se esmeró mucho en las maquetas de cada escena y están muy "completas", como la ciudad de Metrópolis, sin embargo, al igual que en el juego de Quest 64 de THQ, no hay interacción y por lo tanto está un poco de sobra. La música y los efectos son también buenos y cumplen con su cometido. La movilidad está un poco rara, pero una vez acostumbrándote a ella, no te será difícil controlar al personaje. Pues aparentemente Superman es un juego estándar, y con un ligero nivel de entretenimiento. Será mejor que lo pruebes y tú des el veredicto final, aunque de lo que sí estamos seguros es que varios Fans de "El Hombre de Acero" querrán tener este título, el cual es de colección si eres uno de ellos.






Bueno, hay que decir una verdad... este título, aunque está entretenido, su dificultad está un poco alta, así que aquí te va un truco que te será muy útil, pero no olvides que al usarlo le quitas TODO el chiste, así que lo dejamos a tu criterio si quieres utilizarlo o no.

Después de pasar la primera escena y después de haber guardado el juego, resetéalo; luego, en la pantalla principal, selecciona "Load Game" (o Reaundar Partida). Cuando salga la pantalla donde te piden el Rumble Pak, deja presionados los botones L y B unos segundos; luego, sin soltar los botones, presiona A; de ahí te pasan a la pantalla donde escoges la escena, con la diferencia de que ahora puedes elegir el resto de las escenas y no nada más con la primera.
Lo único malo de este truco es que está defectuoso, pues a veces no funciona, a veces no te abre todas las escenas y a veces te manda directamente a los créditos finales. Si esto ocurre, deberás comenzar un archivo nuevo e intentarlo otra vez.

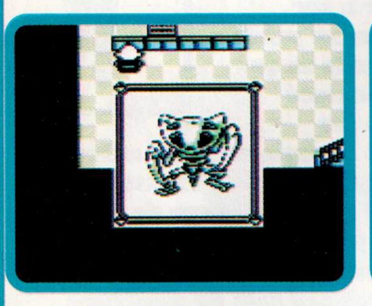





Como buen RPG, el juego de Pokémon ha generado algunas dudas... bueno, de hecho son bastantes, así que dedicaremos algunas páginas este número y el siguiente para resolver las incógnitas más comunes que produce.
Para evitar confusiones, hemos organizado las preguntas según el orden cronológico, por lo que te será más fácil seguir estos Mariados y encontrar el tuyo o alguno que se parezca, tal vez tú estás atorado justo por ahí. Por esa razón verás que los nombres se repiten, pues tuvimos que dividir las preguntas para que tuvieran un orden lógico.

¿En dónde encuentro el Dome Fossil?

**Angel Mauricio Paredes Aldrete**






Muy bien, después de vencer a Brock y de haber conseguido la Boulderbadge, debes atravesar Mt. Moon, pero recuerda darte una vuelta por el museo, allí encontrarás ciertos indicios de lo que son los fósiles y dónde encontrarlos.




Después de atravesar todo Mt. Moon, un Rocket te dejará elegir de entre dos fósiles (Dome Fossil: Kabuto y Helix Fossil: Omanite), elige el que quieras, pero ten en cuenta que sólo puedes tomar uno, así que piensa cuál vas a tomar. Te recomendamos salvar antes de hacer tu elección para que puedas escoger al que más te convenga.

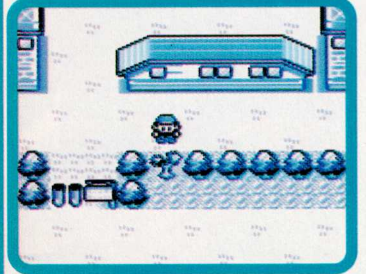
¿Cómo uso el Cut en Cerulean City?

**José Luis Rincón**

Pues mira, para poder usarlo, primero necesitas obtenerlo, ve con Bill, él te dará un boleto para que puedas abordar el S.S. Anne en Vermilion City, dentro encontrarás al Capitán quien te dará la habilidad HM01, que es Cut.





Ahora sí puedes usar esta útil habilidad que te permitirá seguir avanzando y evitar mucho camino. Para activarlo, necesitas enseñarle a un Pokémon que lo pueda usar (como Oddish o Rattata) y ahora, ponte frente a un árbol y desde el menú de los Pokémon que llevas, selecciona al Pokémon que le hayas enseñado y lo tendrá en sus habilidades, sólo actívalo y el árbol será talado.

¿Cómo llego con el Lt. Surge que está en Vermilion City?
**Juan Carlos Carrizales**

¿Cómo entro al Gym de Vermilion City?
**Gerardo Rivas R.**

***Pues primero necesitas usar tu nueva habilidad Cut para talar el pequeño árbol que te impide llegar al Gym. Dentro, deberás resolver un sencillo acertijo para alcanzar al Lt. Surge.***



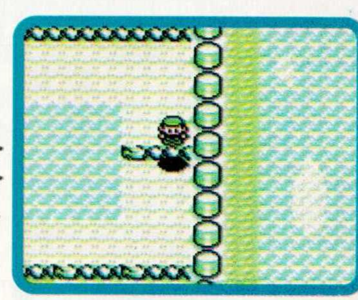

***Bueno, bueno, este es el chiste del asunto: debes encontrar dos botes de basura que contienen switches para accesar al jefe de este Gym. Busca muy bien hasta que des con el primero, ahora, el siguiente siempre está en el bote más cercano. Debes probar con el más próximo no importando la dirección, arriba, abajo, diagonal, etc. Si no te sale a la primera, ¡No te desesperes! Es fácil y con suerte le atinarás, pero recuerda que es de los más cercanos.***







¿Cómo le hago para llegar al camino que está a un lado de Pallet Town? Un trainer me dice que puedo regresar a Pallet Town y saltar de ahí.
**Frank Delgadillo Jackson.**



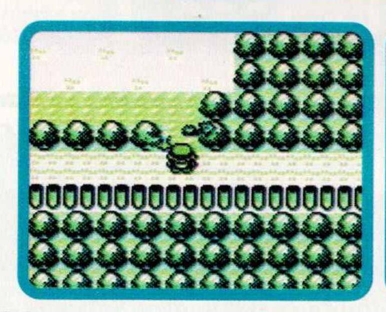
***Para esto no hay mucha ciencia, el trainer se refiere a que puedes saltar las pequeñas "barreritas" que no te dejan subir, pero sí las puedes saltar hacia abajo. Por lo del camino, ni te fijes sólo es parte del escenario.***

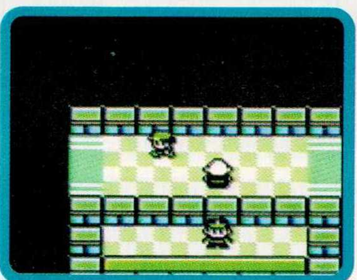



¿Cómo llego a Celadon City?
**Juan Carlos Carrizales**

***Pues para entrar a Celadon City, debes ir a la izquierda de Lavender Town, allí encontrarás un túnel que te llevará hasta allá.***

¿Cómo puedo hacer que mis Pokémon usen la habilidad que se llama FLY? Ya que no podemos hacer los trucos que mencionaron anteriormente en su revista.
**Héctor Hugo Arias Godoy** **Hugo Enrique Arias Godoy**



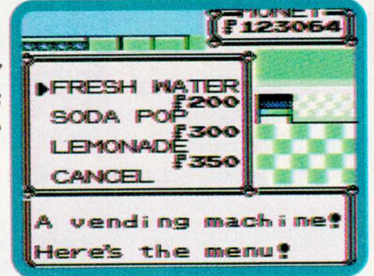





***Para obtener esta habilidad, sólo necesitas ir a la izquierda de Celadon City y llegar a donde está el Snorlax, poco antes hay un arbolito que debes cortar, sigue ese camino y verás cómo pasas por la parte de arriba del guardia, hasta el viejito se sorprende. Llegarás hasta una casa donde encontrarás a una mujer que te dará la HM02, que es Fly.***

Necesito entrar a Saffron City en Pokémon, pero los guardias no me permiten el paso?
**César David Gómez Caballero** **Damián Flores Leos** **Rafael Castillo Flores Mario** **Enrique Alcocer**

***Debes comprar en el Mart de Celadon City, hasta arriba del edificio, unas Fresh Water para que al dárselas a cualquiera de los guardias de los pasos que están cerrados te dejen pasar, lo mismo harán sus compañeros.***







¿Cómo agarro los ítems que hay en un edificio en Lavender Town y cómo paso al fantasma que no me permite avanzar?
**Fernando Rosas M.**

¿Cómo y dónde encuentro el Silph Scope?
**Gerardo Rivas R.**




¿Cómo consigo pasar al Pokémon que se encuentra dormido en un puente, tengo que utilizar las habilidades de Surf, Fly, etc? Y si es así, ¿Cómo las puedo usar?
**Israel Guerrero**

***Todas estas preguntas tienen sus respuestas consecutivamente, primero, vamos a Celadon City, si te fijas en una casa, uno de los Rockets suelta la sopa sobre el póster en Game Corner. Ve al Game Corner y remueve el póster para que encuentres una puerta secreta, vence a todos los rockets allí y obtendrás la Lift Key.***







***Más adelante, vencerás al jefe del Team Rocket y él te dará el Silph Scope, después debes ir a Pokémon Tower y con la ayuda del Silph Scope podrás identificar a los fantasmas; hasta la cima, encontrarás a Mr. Fuji, regresa a su casa y él te dará la Poké Flute. Con ella despertarás a Snorlax quien duerme en el camino. Ojo, contra Snorlax sólo peleas 2 veces, así que salva antes de enfrentarlo para que lo puedas capturar.***

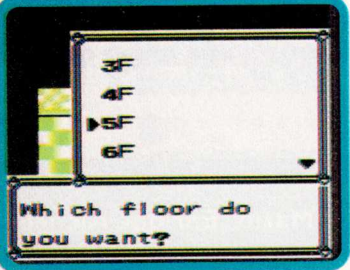





¿Cómo peleo contra Sabrina en Saffron City?
**Julio Cann**

***Para pelear contra ella necesitas la Card Key, pero no te apures, checa lo siguiente y podrás conseguirla.***

¿Para qué sirve la Card Key?¿Cómo paso Silph Co.?¿Cómo obtengo la Master Ball?
**Julio Cann**

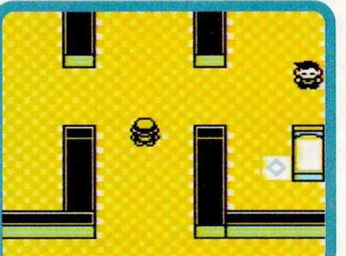



***Sirve para accesar al Gym donde se encuentra Sabrina, debes pasar Silph Co. para obtenerla. Con ayuda de la Card Key podrás pasar Silph Co. y conseguir la Master Ball.***
***Sobre lo de la Master Ball sigue estos pasos: Nada más termina con todos los Rockets en Silph Co. Ahora, sigue estos sencillos pasos para pasar esta difícil parte del juego.***

***1. Toma las escaleras hasta el quinto piso (o si lo prefieres, usa el elevador).***

**2. Ve hacia la izquierda hasta una pared, síguela y derrota al Rocket que está hasta abajo a la izquierda, hasta donde está un transportador para colectar la Card Key que te permitirá abrir puertas, más adelante usa el transportador.**





**3. Ahora camina hacia la derecha y da vuelta hacia arriba luego, luego y nuevamente hacia la izquierda para tomar otro transportador.**

**4. Finalmente, camina hacia abajo y toma el otro transportador.**



**5. Para concluir, derrota al líder Rocket y el director verdadero de Silph Co. te dará la Master Ball, te recomendamos no usarla (recuerda el truco de multiplicar ítems).**

prototype MASTER BALL!

## ¿Dónde consigo la habilidad de Surf y la de Strength?
**Nephtali Flores Cordero**





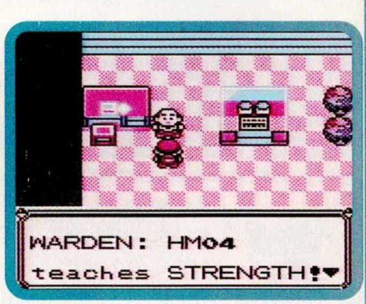




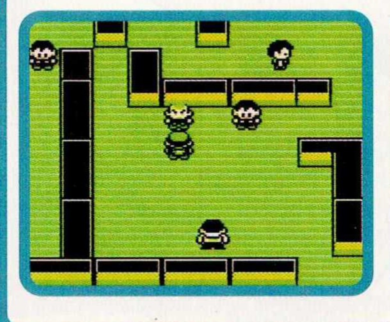
**Estas dos habilidades las localizas dentro del Safari Zone, debes entrar allí (pagando tus $500) y debes encontrar la cabaña oculta para que obtengas la habilidad de Surf. Para llegar a la casa oculta, sólo debes seguir el camino. Se supone que al estar en el Safari Zone te cuentan el tiempo, pero en realidad lo que te cuentan es el número de pasos que das, así que muévete con decisión y sin desviarte.**

**Cerca de la casa oculta, están los dientes de oro del Jardinero que vive fuera del Safari Zone, ve con él y regrésale sus dientes para que te dé la HM04 que es Strength, con la cual puedes mover rocas.**



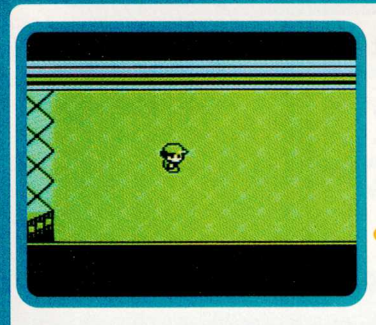



## ¿Dónde encuentro el Gym donde se encuentra la Earth Badge?
**Rodrigo Haro**






**Este Gym es el que nunca estaba abierto, en Viridian City, ¿recuerdas? La cosa es que aquí el jefe es el mismísimo Giovanni, el jefe del Team Rocket, pero como estaba muy ocuado haciendo maldades, nunca se encontraba en su Gym, pero ahora que tengas los 7 Badges y que has frustrado sus planes más de una vez, él ha regresado para tomar su lugar. Sólo debes dirigirte a Viridian City y enfrentarlo.**



**¿En dónde puedo encontrar Rare Candies?**
**Daniel Romo Mendoza**

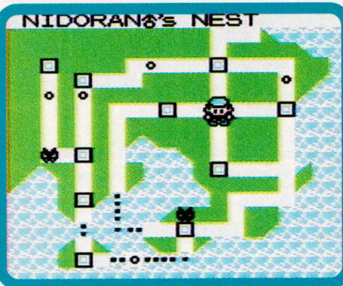
***Esta pregunta es muy concurrida, pero sólo te podemos decir que busques con el Itemfinder en todos lados y que es muy posible que encuentres dentro de los caminos subterráneos. Y si encuentras alguno, mejor haz el truco con Missingo.***

***Ahora vamos a resolver estas dudas sobre la localización de ciertos Pokémon y otras preguntas variadas.***

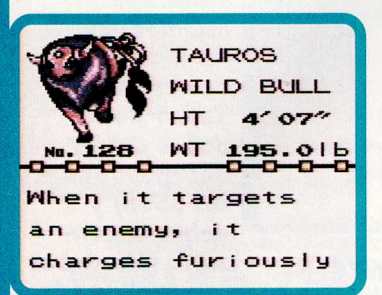
**¿Me podrían decir dónde encuentro a Phamton y a Nidoran Macho?**
**Ricardo Nales Amato**

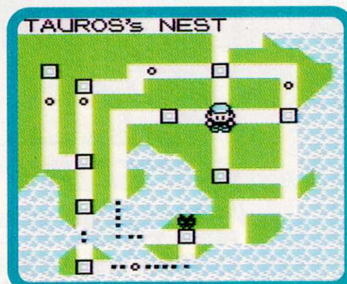
***Suponemos que te refieres a los molestos fantasmas de Lavender Town, pues estos no pueden ser capturados por no poderse reconocer, debes tener el Silph Scope para que veas qué clase de Pokémon son y los puedas atrapar. A Nidoran Macho lo encuentras en las zonas que ves aquí en la foto, pero para que te ubiques mejor, aparece en el camino que lleva a Victory Road y en el Safari Zone.***



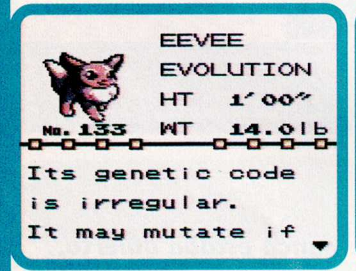

**¿En dónde encuentro al Pokémon Tauros?**
**Hugo Aguilar Díaz**

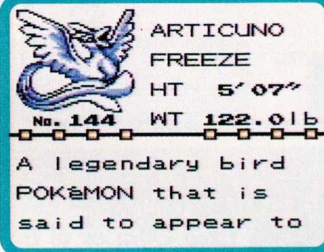


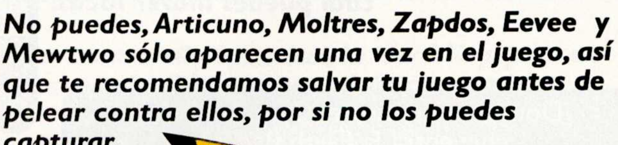




***Unicamente en el Safari Zone, este Pokémon es el más escurridizo de todos, procura aventarle mucha carnada y si tienes suerte, lo podrás atrapar, si lo haces, puedes hacer negocio con él, utilizando el truco que... bueno, ya lo sabes. Si lo quieres agarrar por ti mismo, te recordamos que hay Pokémon que son más fáciles de capturar en ciertas áreas, así que si ubicas un lugar en el que alguna vez te apareció él u otro Pokémon escurridizo, sigue buscando por ahí.***

**¿Cómo puedo obtener otro Eevee para hacer que evolcione en los otros Pokémon? ¿Cómo puedo enfrentarme de nuevo contra Articuno y Zapdos porque donde los encontré no vuelven a salir?**
**Rodrigo Haro Julio Cann**



***No puedes, Articuno, Moltres, Zapdos, Eevee y Mewtwo sólo aparecen una vez en el juego, así que te recomendamos salvar tu juego antes de pelear contra ellos, por si no los puedes capturar. Snorlax te aparece dos veces. Eevee sólo te aparece una vez (o te lo dan) así que lo tienes que pensar muy bien si lo quieres evolucionar y a qué lo quieres evolucionar.***








# CATALOGO PRECIO ESPECIAL

## NINTENDO 64®

# ¿Cuál te falta?...

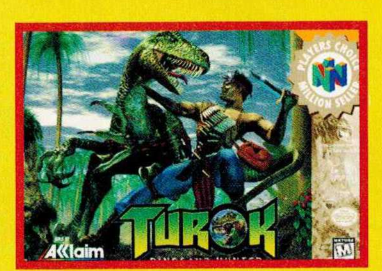
## En estas vacaciones aumenta tu colección...

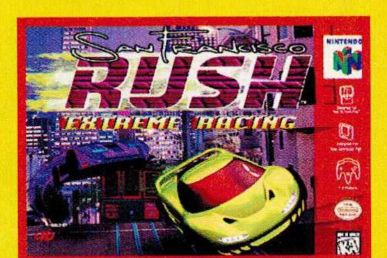
Aero Fighters Assault
Automobili Lamborghini
Blast Corps
Bomberman Hero
Bomberman 64
Clayfighter 63 1/3
Chameleon Twist
Deadly Arts
Doom
Dual Heroes
Extreme G
F1 Pole Position
F1 World Grand Prix
FIFA 98 Road to Wrold Cup
FIFA Soccer 64
Fighters Destiny
Hexen
I S S Soccer 64
Killer Instinct Gold
Kobe Bryant in NBA Courtside 64
Mace the Dark Age
MLB Featuring Ken Griffey
Mortal Kombat 4
Mortal Kombat Mythologies
Nagano Winter Olimpics 98
NBA in the Zone 98
NFL Quarterback Club 98
Pilotwings 64
Quake
San Francisco Rush Extreme Racing U.S.A.
Star Fox (con vibrador)
Star Soldier
Star Wars: Shadows of the Empire
Tetrisphere
Top Gear Rally
Turok
WCW vs NWO: World Tour
War of Gods
Wave Race
Wayne Gretzky 3D Hockey
World Cup 98















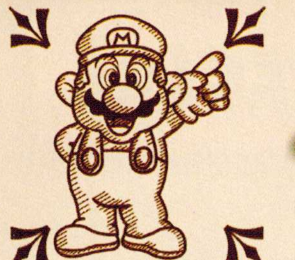

**¡¡¡HAZ TU LISTA Y...**
**CORRE A BUSCARLOS...**
**ANTES DE QUE SE AGOTEN!!!**

**Increíbles Precios**

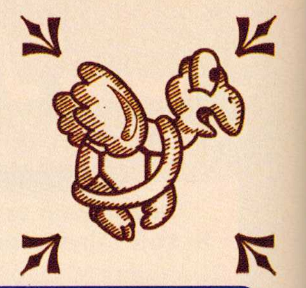


Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx







**Ubi Soft da de qué hablar**

## NOVEDADES

Ubi Soft es una compañía francesa que es muy popular en lo que a juegos de PC se refiere. Para el N64 ha lanzado a lo largo de su historial 3 juegos, sin embargo ellos planean estar a principios del año 2000 con un total de 11 títulos para esta plataforma... más lo que estén trabajando en secreto. De estos juegos hemos hablado últimamente en los anteriores ejemplares y en éste, sin embargo lo que nos motiva a hablar de esta compañía son dos noticias en especial. La primera de ellas es que ellos se encuentran trabajando en llevar a la pantalla chica a su personaje más popular: Rayman.

Rayman, The TV Series es un proyecto en el que han estado trabajando desde hace ya algún tiempo y que presentaron precisamente en el E3.

Como podrás ver por la imágenes, esta serie animada está realizada con gráficos 3D de computadora. ¿Por qué hacer Rayman para TV con esta clase de gráficos? Yves Guillemont, presidente de Ubi Soft dice al respecto: "Ubi Soft es una compañía de Software y nosostros empleamos y animamos con estos gráficos que se han vuelto un nuevo medio de animación (como se puede ver en películas como Antz o a Bug's Life). Hacer la serie de TV es sólo una extensión de lo que ya sabemos hacer muy bien".

Además de esto, también reconoció: "Para crear la serie animada, tenemos a lo mejor de dos mundos: Los videojuegos (Artistas gráficos, modeladores, animadores) y las caricaturas (Productores, animadores, fondistas)".

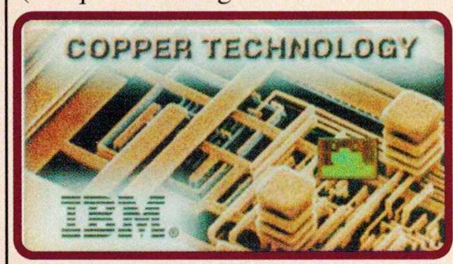
Mucha gente en el E3 vio los cortos de la serie y la gran mayoría acordó que esta era muy buena en la gran mayorá de aspectos. Guillemont menciona algo sobre este aspecto: "Mucha gente de la industria de la animación ya ha visto la serie, y ellos piensan que tiene los elementos suficientes, no sólo para ser aceptada, sino para ser un Show sobresaliente".

Además, sobre los planes futuros, tanto de la serie como del videojuego, él dice: "La forma en la que se está desarrollando la caricatura nos permite tener los elementos suficientes y las herramientas para trabajar en más capítulos sin ningún problema... o hasta para crear juegos que sean una copia fiel de lo que los televidentes verán, gracias al poder de las consolas de siguiente generación" y es que gracias al poder del Dolphin, las gráficas que vemos en la serie no serán ningún problema de adaptar para los programadores de Titus o Nintendo. En este momento, sólo existen 26 capítulos de 13 minutos cada uno. Todo depende de cómo pueda la gente de Ubi Soft arreglarse con las cadenas de transmisión de nuestro continente para crear más capítulos y que estos sean más largos. Sin embargo, y como ellos mismos dicen: "Esto es sólo el comienzo". Pues así, Rayman se une al grupo de personajes han evolucionado de los videojuegos dentro de la misma pantalla chica a Shows, como han sido los casos de Donkey Kong, Mario Bros, Link, Megaman, Earthworm Jim, Mortal Kombat y otros más. Y es que como Yves Guillemont dice: "Los videojuegos y las caricaturas son dos cosas que se llevan muy bien".

Ahora bien, entre los planes a futuro de Ubi Soft está expandir sus licencias. Recientemente ellos anunciaron que adquierieron la licencia para producir videojuegos para el N64 y el Game Boy Color con el personaje de Disney "Donald Duck". Como siempre, Disney siempre busca compañías productoras que cumplan con ciertos requisitos para poder otorgar una licencia y Ubi Soft se destaca en varios de ellos, como lo es la animación y los gráficos (simplemente hay que echarle un vistazo a Rayman 2 y podrás darte cuenta del por qué.
Ubi Soft menciona que para mediados del año 2000 ya estarán presentando el juego para ambas plataformas de este personaje.
No se han dado detalles sobre si el juego se basará en la nueva serie de TV de este personaje o será una historia totalmente original, pero han dicho que será un juego muy bueno en cuanto a cuestión de gráficos se trata. Pues bueno, en este caso habrá que esperar, pero como lo mencionamos, después de ver los últimos trabajos de Ubi, no dudamos que este juego vaya a ser de gran calidad.

## Dolphin, sólo para jugar

Tal como lo mencionamos en el reporte del E3 del número anterior, la unidad lectora del DVD del proyecto Delfín, sólo servirá como medio del almacenamiento de datos para este sistema y no para ninguna otra función extra, aseguró a finales de Junio un alto ejecutivo de Matsushita quien se encuentra muy involucrado en la producción de este lector especial. De hecho, será tan especializado, que es muy probable que tampoco se puedan reproducir Discos Compactos de música y otras cosas en el lector del DVD del "Dolphin", más que los juegos que se programen para este sistema.
¿Por qué tomar esta decisión? hay muchos puntos importantes que deben considerarse. Si el lector de DVD quiere usarse para películas, y no sólo como lector de ROM, tendrá que tener una aprobación especial de la organización encargada de las licencias del DVD (los que se encargaron de dividir al mundo en regiones) y se tendría que fabricar una producción especial de lectores y sistemas para cada una de estas regiones, lo cual elevaría considerablemente el costo del sistema. Al ser un lector de DVD ROM, el precio se podrá reducir y no se convertirá en un producto elitista, siendo el Dolphin una de las consolas de las llamadas "Siguiente generación" con el menor costo estimado, el cual, según algunos rumores, no excederá los 250 dólares a la fecha de su lanzamiento.




Tal vez suena como una mala noticia, pero una vez que se piensa en los hechos, pues en realidad no lo es tanto. A nosotros lo que nos importa es el precio y si se quiere crear una estación que también reproduzca juegos y películas, se corre el riesgo de que juegos que lleguen a EU, no se puedan ver en nuestro país. Esperemos el siguiente mes, en el que seguramente se dará más información al respecto.

## DD64 en Japón

Tal como lo mencionamos en la sección del Dr. Mario, Nintendo de America decidió lamentablemente darle "aire" al proyecto del N64 DD en nuestro continente. Sin embargo, el DD sigue siendo uno de los proyectos más importantes para Nintendo en este fin de milenio.
De hecho, acaban de anunciar cosas muy interesantes al respecto y sobre todo ahora que este mes se llevará a cabo el evento: Nintendo Space World 99, en donde se presentará este sistema.
Primero que nada, Miyamoto san reveló hace poco que ellos ya se encuentran trabajando en el "Update" de Zelda 64 para el DD. En este update ellos planean incluir muchos retos nuevos, escenas que no cupieron en la versión original y otras cosas que se les ocurrieron últimamnete. Además del Update para este título, Nintendo también presentará el Update para F-Zero X y para "Mother 3", el cual se piensa distribuir en nuestro continente pero en cartucho y con el nombre de "Earthbound 64". Otra noticia se dio sobre el DD, o más bien su medio de almacenamiento: los discos ópticos. Nintendo tiene planeado crear algunas estaciones de juegos como la del sistema "Nintendo Power" para que ahí, los videojugadores puedan llevar sus Discos y por alguna módica cantidad, copiar las actualizaciones, pues debemos recordar que estos tienen una área que es regrabable. Bueno, por el momento no nos queda más que ver qué es lo que sucede al respecto. Digamos que tenemos ciertos "sentimientos encontrados" sobre esta noticia: Por una parte está bien que no se venda el DD64 en nuestro continente, pues teniendo el proyecto "Dolphin" en puerta, no nos convendría hacer una inversión extra. Sin embargo, también sentimos que es una lástima, pues nos perderemos de cosas que sólo los videojugadores de Japón podrán disfrutar.

*Gracias al DD, los videojugadores japoneses podrán conocer más mundos y nuevos retos de juegos como Zelda 64.*



## El Expansion Pak en Japón.

Por cierto, esta noticia tiene bastante que ver con la que dimos anteriormente. Hace también unos días, Nintendo anunció que para estas fechas (más o menos) los videojugadores de Japón podrán adquirir el Expansion Pak para su N64. El lanzamiento de este aditamento obedece a dos muy poderosas razones: El Expansion Pak estaba siendo preparado para usarse originalmente con el N64DD y pronto estará disponible, según dicen ellos.
El otro motivo es que muchos de los juegos que fueron programados en nuestro continente y aprovechan este accesorio, estarán disponibles allá en corto tiempo, como es el caso de Turok 2 (Violence Killer en Japón), Star Wars Episode 1: Racer y Hybrid Heaven. Los japoneses conocerán el aditamento con el nombre de RAM Pak, sin embargo -y fieles a sus costumbes- ellos ya le pusieron un nombre más coloquial: Hires (jaires) Pak, eso porque es el "Hi Resolution Pak".

*Turok 2 fue el primer juego programado en mente para sacar provecho del Expansion Pak en nuestro continente... y será de los primeros en usarlo en Japón.*



## Memoria del Ogre Battle

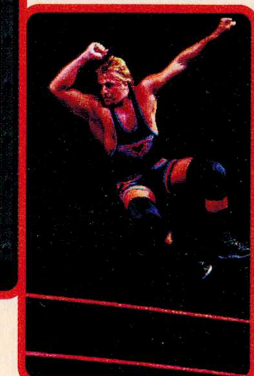
Ya hace unos cuantos números mencionamos que Ogre Battle será distribuido en nuestro continente por Nintendo of America y que próximamente hablaríamos más de él. Sin embargo, desde aquel momento ha habido una escaces de noticias y ni siquiera fue mostrado en el evento E3 el mes de Mayo en Los Angeles, pero recientemente hemos averiguado el por qué: Resulta que la compañía Quest, quien se encontraba desarrollando el juego, decidió dejar el proyecto cuando éste se encontraba bastante adelantado y Nintendo de Japón decidió tomarlo para continuar con su producción. Pero eso no es todo, después de algunos días de trabajo, el equipo productor de Ogre Battle para el N64 anunció que este juego ya no tendría 256 Megabit como se dijo en un principio, sino 384 Megabit (48 Megabyte), esto para poder incluir una serie de elementos que le darían mayor "riqueza" en cuestión gráfica al juego.
Para los que no recuerdan, Ogre Battle es una serie de juegos que combinan de una forma magistral la estrategia y el RPG. Justo lo que muchos videojugadores están pidiendo para el N64. Todo lo anteriormente descrito no hizo más que retrasar este juego unos cuantos meses tanto en Japón como en América, así que nosotros nos tendremos que resignar para ver este juego no antes del fin del 99... ¿Por qué pasan estas cosas con los juegos buenos? ¡Argh!...



*Muchos elementos nuevos le serán incorporados a Ogre Battle 64... pero eso toma tiempo.*

## WWF Attitude y Owen Hart

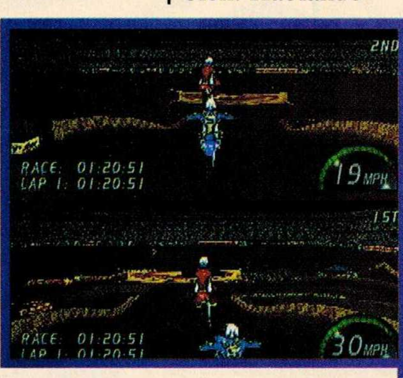
Los últimos días del mes de Mayo, el luchador profesional de la WWF, Owen Hart sufrió un serio accidente al hacer una entrada espectacular al ring antes de una pelea. Este desafortunado accidente le provocó su muerte.
Precisamente por esos mismos días, Acclaim se encontraba afinando los detalles del juego WWF Attitude antes de mandarlo a producir, así que estaba en el dilema de si incluir o no a este personaje en la versión final. Finalmente decidieron mantener al personaje dentro del juego y no sólo eso, sino que pensaron dedicar el juego a la memoria de este personaje. Mike Meyers (no el actor), el director de relaciones públicas de Acclaim dijo al respecto: "Todos aquí en Acclaim estamos muy tristes por esta desafortunada noticia. Hemos recibido muchas preguntas sobre si Owen Hart estará en la versión final de WWF Attitude. Owen permanecerá en el juego.
El personaje Blue Blazer será removido del mismo".



*Al parecer, WWF Attitude será un tributo a Owen Hart.
Descanse en paz.*

# EXITEBIKE 64

Nintendo anunció en el pasado E3 que se encontraba trabajando en la adaptación del clásico Exitebike para el N64. Para quien no recuerde este juego, era un título de Motocross en el que podías hacer toda clase piruetas y podías editar tus propias pistas. Bueno, pues la versión de N64 está siendo desarrollada por la compañía: "Left Field Studios" (NBA Courtside, en cualquiera de sus 3 versiones). Aunque la salida de este juego todavía está un poco lejana (Diciembre 1999) Left Field está trabajando a todo vapor en este título. Una de las cosas más importantes para ellos, es crear un juego en el que los valores del ambiente sean lo más apegado a la realidad, así si te derrapas, saltas o des una vuelta muy cerrada, tenga valores físicos reales; de hecho, están trabajando para que el valor de peso y movimientos del piloto influya en el desempeño que tendrá la moto. Todo esto no quiere decir que no van a trabajar tanto en el aspecto gráfico, pues como podrás ver en las fotos, los escenarios están quedando muy bien. Hablando de los escenarios, se ha anticipado que habrá diferentes ambientes en los que competirás, como son el estadio, la montaña y el desierto. Al igual que la versión de 8-Bit, este juego tendrá un editor de pista que te permitirá crear tus propios circuitos con toda clase de peligros que las pistas de Motocross presentan (saltos, curvas). El videojugador podrá elegir entre diferentes tipos de motos que estarán disponibles en la versión final. Por cierto, otro aspecto en el que están trabajando es en la cuestión de la cámara, pues los programadores quieren que nosotros nos sintamos "inmersos" en la acción, o bien, que la podamos ver como si fuéramos una tercera persona. Este título podrá ser jugado en distintos modos de juego (que aún no están muy bien definidos) y hasta por 4 jugadores de forma simultánea.







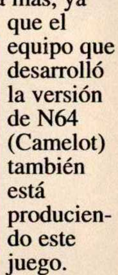
Las fotos que aquí presentamos pertenecen a una versión un tanto preliminar del juego, pero ten por seguro que en la versión final, estas imágenes mejorarán considerablemente, pues lo programadores lo han prometido. En este momento sólo sirven para darnos una idea sobre cómo está quedando.

## Mario Golf GB

En este número hablamos de la versión de Mario Golf para el N64 y comentamos que existirá cierta compatibilidad entre esta versión y la de GBC, pero nada más eso y no abundamos al respecto. Pues bien, de última hora pudimos conseguir unas imágenes de la versión portátil de este título, que también estará disponible en América, unos dias después del lanzamiento de la versión de N64. Aunque el juego también tiene el nombre de Mario Golf, aquí no participan tantos personajes de Nintendo como en la versión de N64, es más, existe una buena cantidad de diferencias entre ambas versiones. Primero que nada, estamos hablando que tiene modos de juego totalmente distintos, tanto así, que entre los modos de juego que hay, el principal es uno en el que eliges un personaje y estás con él desde que quiere aprender a jugar Golf y ser toda una estrella. Esta opción tiene elementos de otros modos de juego como son la Aventura o hasta el RPG, pues tienes que hablar con mucha gente, viajar de ciudad en ciudad, comprar implementos y obviamente, también hay que jugar contra otras personas para mejorar tus habilidades.



En realidad sigue sin existir un dato sólido sobre la forma o los datos que se podrán cargar de la versión de GB a la de N64. Información preliminar indica que se trata de récords, pero a nosotros nos parece un desperdicio y algo no muy complejo. La compatibilidad podría dar para más, ya que el equipo que desarrolló la versión de N64 (Camelot) también está produciendo este juego.








# Pokémon

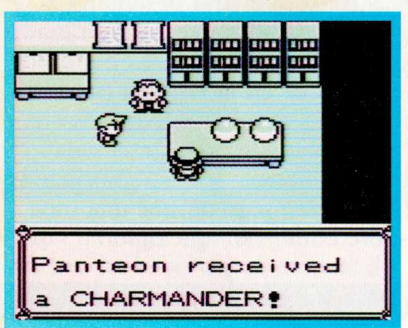
Colaboración Especial: Ice




***¿Recuerdas el truco que publicamos para sacarle provecho a Missingo? (Año 8 #6) Esperamos que te haya servido y que no te hayas gastado todos tus ítems, pues los vas a necesitar con este truco que te vamos a dar.***

Por ahí andan corriendo rumores sobre si sale Yoshi, que si se puede esto, que si se puede lo otro... en fin, este tipo de rumores son muy molestos (recuera qué le pasó al pobre de Spot con la trifuerza), la mayoría de estos chismes de lavadero, como ya lo explicamos anteriormente, salen de internet, por lo que no debes creer lo que veas ahí o en otras revistas, ni les creas a tus amigos por más que te lo juren, hasta que no lo hayas visto y sepas cómo se hace.

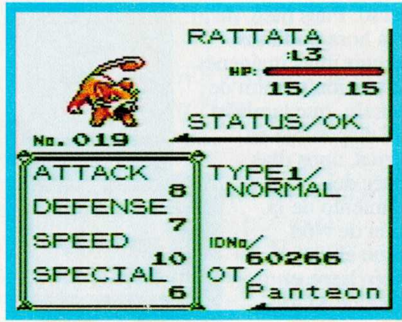
***Nosotros no publicamos nada que no hayamos comprobado varias veces y que sea de una fuente oficial y confiable, así que puedes estar seguro de lo que nosotros te informamos. Nos vamos a poner a investigar qué sucede con Mew, si habrá alguna forma de conseguirlo para nuestro pais y ya después te diremos que pasa con eso.***




Bueno, resulta que nuestro cuate Ice (de la página de internet de Gamela), escuchó que había una manera de duplicar pokémons de manera física. Para que no haya dudas, se le llama tener un pokémon "registrado" cuando lo tienes en tu pokédex y te lo cuentan como que ya lo tienes (visto y capturado o intercambiado). Y físico es el que tienes y puedes utilizarlo para pelear, surfear, volar, aplicarle ítems, etc. Un ejemplo sencillo es el primer pokémon que usas, el que te regala el Prof. Oak. Este pokémon al evolucionar, te lo cuentan en tu pokédex como tres diferentes pokémons, pero en realidad, físicamente tienes uno solo.

Ya estando de acuerdo, vayamos al grano. Ice nos comentó la teoría que había escuchado, pero no era segura ni siquiera la forma de hacerlo. Como nos gusta investigarlo todo, nos pusimos a checar este supuesto truco. Después de un par teorías y suposiciones, tratar e intentar todo tipo de locuras, llegamos a la conclusión de que sí es posible pero sacrificando un pokémon.




Con la técnica perfeccionada, puedes conseguir los 150 pokémons físicos de manera un poco tediosa, pero segura. El chiste de esto es que debes decidir qué pokémon quieres duplicar (vamos a decir que Mewto) obviamente del jugador que lo tenga. Entonces el otro jugador debe seleccionar a un pokémon que no desee, por ejemplo: Rattata, que es muy abundante y no da problemas.

Ahora deben ir a un Pokécenter y entrar a Trade Center como normalmente lo harían para intercambiar pokémons. Sigan todos los pasos normalmente hasta que ambos pokémons lleguen con su nuevo dueño, pero justo en el momento en el que desaparezca el letrero que dice: "Waiting!" y antes de que aparezca el de: "Trade" Completed! el jugador que esté pasando el pokémon a duplicar (Mewto), deberá apagar el Game Boy de inmediato para que Rattata no alcance a llegar al otro Game Boy y en el Game Boy de donde viene Mewto no registre que salió de ahí, pero el Game Boy que permaneció prendido sí lo recibirá y dirá "Trade Completed!"




Lo gracioso del asunto es que el juego se trabará y sólo lo podrás sacar de allí apagando el Game Boy, pero paradójicamente, al apagarlo es cuando registra al pokémon duplicado. Y lo puedes checar al prender tu Game Boy nuevamente. ¿Extraño no?



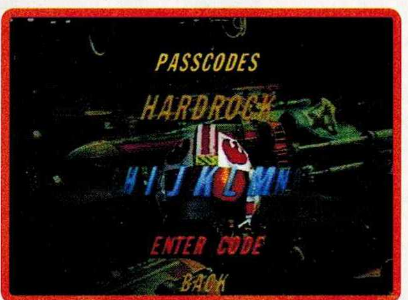




Pues esperamos que haya quedado claro, pues lógicamente no se pueden tomar fotos de una conexión entre Game Boys. Pero cualquier duda que tengas escríbenos y te ayudaremos. Para que veas (parcialmente) que sí sale, ambos jugadores tenemos nuestro diploma, pero lamentablemente no podemos demostrar, por razones obvias que tenemos los pokémons físicos. Ahora puedes multiplicar con el truco de Missingo muchos Rare Candy, Carbos, Calcium, Iron, Protein, HP UP y PP UP para que pongas a tus pokémons hasta el tope de sus habilidades. Pero ten cuidado con los pokémons de evolución normal, pues puedes perder al físico, salva tu juego cada veinte niveles por si tienes que resetearlo. Esto demuestra que el trabajo en equipo una vez más rinde frutos.

# STAR WARS ROGUE SQUADRON

A continuación tenemos 3 claves que nos faltó incluir con los otros códigos que dimos de este juego. 2 de estas claves son muy chistosas y la otra sirve para arruinar toda la diversión del juego. recuerda que las palabras que indicamos se deben de introducir en "Passcodes" en la pantalla de opciones.

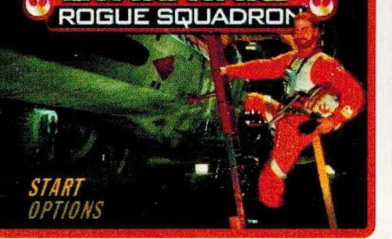



## BLAMEUS

Con esta clave podrás ver 2 cosas: 1) A los programadores del juego en un fotomural. 2) Que alguien de Factor 5 no sabe usar bien las herramientas de diseño gráfico o no sabe que debe haber proporción entre el volumen de los cuerpos humanos.



## HARDROCK




Al poner este código, espera a que aparezca por segunda vez la pantalla con el título del juego y verás la nueva cara de Luke.

## DEADDACK

Cuando pongas esta palabra en la pantala de Passcodes, abrirás todas las misiones del juego. De hecho, hasta las 3 misiones de "Bonus" las activas.



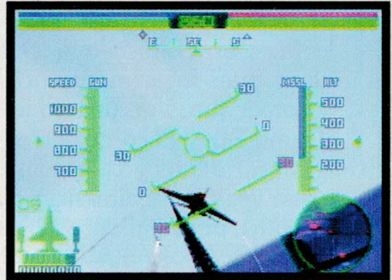
# GAMELA

Gamela México haciendo un gran esfuerzo, ha decidido poner a tu alcance un Catálogo de Títulos que en su momento eran un hit y que ahora los podrás encontrar con Precios Especiales, ya que por el costo que tenían antes, era muy probable que no pudieras adquirirlo. Estos títulos son bastante buenos y hay para todos los gustos, de carreras, peleas, aventuras, etc. Además son muchos los que ahora están disponibles y lo mejor de todo, es que no necesitan ser Players Choice, sino que puedes adquirir tus juegos favoritos no importando el género que prefieras. Lo único que podemos mencionarte aparte de lo bien que está esta promoción, es que debes hacer tu lista, así que vamos a darte una pequeña reseña de cada uno de ellos ¡Para que sepas sobre de cuál irte! Club Nin apoya abiertamente a Gamela, para que en la medida de lo posible incluya muchos de los títulos con los que ahora cuenta en este Catálogo de Productos con Precios Especiales.

## Juegos para N64 a un precio especial

### Aerofighters Assault

(2 Jugadores, Simulación/acción, batería)




Este es uno de los primeros juegos de aviones que salieron para el N64, en este, debes ayudar a tu escuadrón a combatir a tus enemigos. Puede ser jugado por dos personas simultáneas con división de pantalla para que la acción sea muy compartida, puedes pelear contra un amigo y además tienes varios aviones a escoger.




### Blast Corps

(1 Jugador, Acción, batería y Controller Pak)

Pues este es un título que tiene un enfoque especial por la demolición. Aquí debes destruir ciertos edificios y cumplir varias misiones en las cuales puedes conducir diferentes tipos de vehículos terrestres (y algunos aéreos) para pasar los obstáculos, demoler casas y hacer todo tipo de cosas, pero la estrategia juega un papel muy importante, ¡así que ten cuidado con lo que haces! Aunque por la trama no lo parezca, este es un juego muy divertido.

NOTA.- Esta es tu última oportunidad de adquirirlo, pues ya no será producido.

### Bomberman 64

(1/4 Jugadores, Acción/Aventura, batería y Controller Pak).




Uno de los héroes más queridos por los videojugadores veteranos es Bomberman, quien llegó al N64 en un juego bastante divertido donde las bombas se usan de muchas y muy novedosas maneras. Dentro de los mundos en tiempo real, debes llevar a Bomberman a acompletar las más laboriosas misiones a las que te hayas enfrentado, pero además debes conseguir piezas para una armadura (entre otros ítems) y pueden jugarlo hasta cuatro jugadores en modo de batalla.




### Bomberman Hero 64

(1 Jugador, Acción, batería)

Como era de esperarse, Bomberman vuelve al ataque con más aventuras y diversión que nunca, con nuevas habilidades como volar, nadar y esquiar entre otras, así como el uso de las bombas para alcanzar lugares altos, dejar fuera de combate a sus enemigos y pasar los diferentes peligros que le aguardan. A diferencia de los otros juegos de Bomberman, este está más enfocado a la acción lineal que a la exploración.

## Clay Fighter 63 1/3

(1 ó 2 Jugadores, Peleas)

Otro clásico del SNES llega al N64 con todos los detalles chistosos que lo hicieron diferente, en Clay Fighter deberás llevar a tu personaje de plastilina a pelear contra los demás en un torneo por demás ridículo, pero lleno de poderes, movimientos especiales, Clay Fatalities y hasta Ultra Combos de múltiples golpes. Este juego parodia a muchos otros de peleas y algo muy bueno es que puedes patear a tu oponente de un escenario a otro.






## Chameleon Twist

(1 Jugador, Aventura, batería)

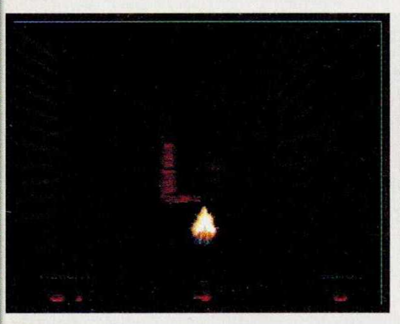
Cuando eres un camaleón con la posibilidad de aventurarte en un mundo de fantasía en tiempo real con cuerpo semihumano y una larga lengua, ¡debes tener cuidado de todo! Chameleon Twist es un título con muchas cosas por encontrar, enemigos grandes y mucha acción donde Davy, el camaleón, enfrenta los peores peligros de su vida. Afortunadamente, su lengua pegajosa le ayudará a saltar, colgarse y hacer muchas cosas para resultar victorioso.

## Deadly Arts

(1 ó 2 Jugadores, Pelea, Controller Pak)

Un juego de peleas bastante novedoso, aquí puedes editar a tu peleador a tu gusto: puedes elegir su género, nombre, altura, vestimenta, etc. Algo muy bueno es que puedes interactuar bastante con los escenarios. Con muchos movimientos especiales y variados personajes, este es un título que no te puedes perder. Pero recuerda practicar mucho si quieres alcanzar la gloria en los combates.



## Doom 64

(1 Jugador, Acción primera persona, Controller Pak)

Este juego es uno de los más grandes clásicos para PC. Aquí la acción se maneja con vista de primera persona, debes encontrar la salida de muchos laberintos llenos de monstruos y enemigos que tratarán de detenerte a toda costa, pero tu arsenal varía desde una simple pistola hasta avanzadas ametralladoras y lásers para eliminar a todos los que se te pongan enfrente. Un clásico que debes tener.

## Dual Heroes

(1 ó 2 Jugadores, Peleas, Controller Pak)

Acción sin límites con este novedoso juego de peleas, elige a tu peleador y participa en los variados modos de juego que tiene este título. Pueden jugar dos personas a la vez. Los gráficos son excelentes y los efectos también están muy padres, con peleas en mundos virtuales llenos de color.







## Extreme G

(1 a 4 Jugadores, Carreras, Controller Pak)

Uno de los mejores juegos de carreras que jamás se haya visto. En Extreme G conduces veloces motos futuristas que desafían la gravedad con su rapidez. Cuentas con armas para detener o dañar a tus contrincantes. Las pistas son tan reales que sientes la sensación de vértigo en algunas partes. Tienes muchas motos a escoger, además de premios si terminas el juego con buena puntuación. Pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos.



## F1 Pole Position 64

(1 Jugador, Carreras, Controller Pak)



Si tu pasión es por las carreras de Fórmula Uno, este juego te va a interesar. Con gráficas muy realistas y varios corredores profesionales de distintas escuderías a elegir, tienes todo lo que un buen piloto necesita. Puedes modificar las partes de tu coche, además de que el control es muy bueno y compites en muchos países en los circuitos de la F1.




## F1 World Grand Prix

(1 ó 2 Jugadores, Carreras, Batería)

Ahora bien, si lo que quieres es todavía más realismo, muchos más pilotos y escuderías, gráficas sorprendentes y muchas cosas más, F1 World Grand Prix es para ti. Este juego tiene opciones muy entretenidas, ya que puedes editar a tu piloto, correr en pistas con cambios climatológicos e incluso tiene un modo donde debes resolver problemas técnicos que sufrieron los pilotos en la vida real, si eres fan a morir de este tipo de competencias, no dejes pasar este título. Uno de los juegos con mejores gráficos para el N64.

## FIFA 98 Road to World Cup

(1 a 4 Jugadores, Futbol, Controller Pak)



También para los amantes del Futbol tenemos un par de títulos, el primero es FIFA 98 Road to World Cup. Este juego está inspirado en la Copa del Mundo pasada en Francia, pero en las preliminares hacia el torneo. Aquí puedes elegir el equipo del tu país preferido, cambiar jugadores y hacer muchas modificaciones como todo buen entrenador de futbol. La jugabilidad es muy buena y además es muy entretenido. ¡Excelente!, como todo buen juego de EA Sports.

## FIFA Soccer 64

(1 a 4 Jugadores, Futbol, Controller Pak)

Este juego no se queda atrás, contiene varias y diferentes opciones, puedes jugar un partido amistoso, en la liga profesional, en torneo, etc. Como en sus similares, puedes cambiar ciertas opciones del juego y decidir entre las condiciones de los partidos. La duración de los encuentros, activar lesiones, defensas, etc. También puedes cambiar la cámara desde donde quieres ver el juego. Incluye también las voces de los comentaristas

## Wayne Gretzky's 3D Hockey

(1 a 4 Jugadores, Hockey, Controller Pak)



También hay para los que prefieren el rudo deporte sobre hielo, Wayne Gretzky's 3D Hockey contiene muchas opciones y equipos a escoger además pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos para que nadie tenga que ir por las palomitas mientras espera su turno. Las gráficas están bien, pero la jugabilidad es lo mejor.



## Hexen

(1 a 4 jugadores, Aventura, Primera persona, Controller Pak)

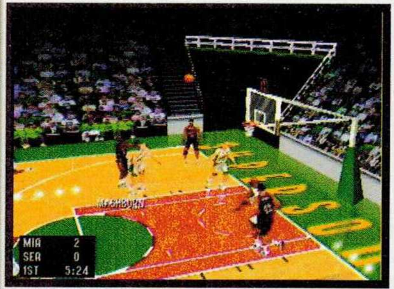
Los juegos de primera persona tomaron otra perspectiva más dinámica en el N64 y Hexen es un ejemplo bastante bueno. Este título está más dirigido a los que no tengan mucha experiencia en este género, pero no deja de tener mucho reto. Lo padre es que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, haciéndolo muy recomendable por ser múltiple. Además está más enfocado hacia la aventura.

## Killer Instinct Gold

**(1 ó 2 jugadores, Pelea, batería)**




Este título fue uno de los favoritos y más esperados para el N64, pero muchos no captaron todas las mejorías que tuvo en su conversión de Arcadia al N64, por ejemplo, las peleas son más fluidas y las opciones son muchas, también tiene opción de práctica y enseñanza para principiantes además de los cheats y muchas opciones más. Es un juego que debes tener en tu colección.




## Kobe Briant in NBA Courtside

**(1 a 4 Jugadores, Basketball, batería)**

Si te dijimos que había para todos los gustos, es porque así es. También hay juegos para los que prefieren el deporte ráfaga. Kobe Briant in NBA Courtside es bastante bueno, aquí pueden jugar hasta cuatro personas a la vez, con gráficas excelentes y muchas opciones de juego; podrás jugar como los profesionales con este gran título. Además de que podrás editar a tus propios jugadores.

## Mace The Dark Age

**(1 ó 2 jugadores, Peleas)**




Y seguimos con los juegos de peleas, esta vez veremos uno en tercera dimensión, estamos hablando de Mace: The Dark Age. Aquí debes elegir de entre varios personajes al que lleves hasta el final. Los personajes son tan diferentes entre si, como las intenciones que cada uno tiene para ganar. Las peleas se realizan en escenarios en tercera dimensión muy bien hechos y además puedes moverte a voluntad alrededor de toda la etapa.



## MLB Featuring Ken Griffey Jr.

**(1 ó 2 Jugadores, Baseball, batería)**

Ahora tenemos uno de Baseball, donde Ken Griffey Jr. es el principal protagonista. Tiene varios equipos a elegir y muchos jugadores dentro de cada equipo, como ya es costumbre, podrás cambiar muchos factores del juego, escoger el estadio donde se va a jugar el partido, varios modos de juego y también debes ir checando las especificaciones de cada jugador y hacer cambios para mantener al equipo en forma.

## Mortal Kombat 4

**(1 ó 2 Jugadores, Peleas, Controller Pak)**




Otro de los títulos favoritos por los fans de los juegos de peleas... traído desde las arcadias... es Mortal Kombat 4. En este juego se logra una mejor jugabilidad en los escenarios tridimensionales. Cuentas con todos los personajes, combos y los clásicos fatalities que hacen la marca de esta gran serie de juegos. Debes defender a la tierra del ataque de Shinnok (o tal vez ayudarlo) esto se decidirá según el personaje que elijas.




## Mortal Kombat Mithologies.- Sub-Zero

**(1 Jugador, pelea/aventura, Controller Pak)**

Dentro de esta saga tan drástica de juegos, se encuentra el juego Mortal Kombat Mithologies: Sub-Zero.
Este es el primero cronológicamente hablando, pues en él se desarrollan las aventuras de Sub-Zero quien debe detener a Shinnok y recuperar el amuleto que le da la fuerza al mismo. En esta épica hazaña Sub-Zero aniquila a Scorpion y debe luchar contra los mismos dioses para salvar a la tierra. Después se le encomendará entrar a un torneo llamado Mortal Kombat. Lleno de trampas y acción en dos dimensiones, MKM:SZ es un juego que no debe faltar en tu colección.

## Nagano Winter Olimpics '98

**(1 a 4 Jugadores, Deportes, Controller Pak)**




Este juego se basa en las Olimpiadas Invernales que se realizaron en Nagano en el 98. Contrariamente de lo que se puede pensar, este juego está muy completo pues contiene todas las pruebas invernales, los países y competidores. Además de que cada juego es único, pues debes saber manejar todos los accesorios para cada deporte y poder conseguir las medallas de oro. Pueden jugar hasta cuatro personas simultáneas o por turnos.

## In The Zone '98

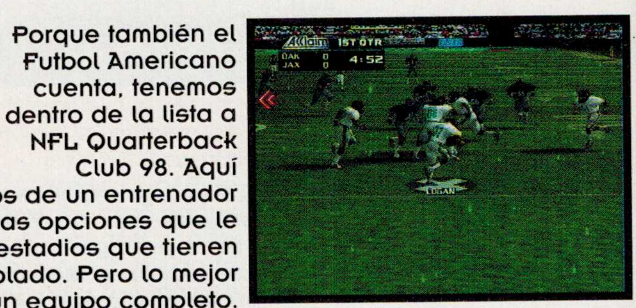
**(1 a 4 Jugadores, Basketball, Controller Pak)**




Aquí tenemos otro gran juego de Basket Ball, como ya te podrás imaginar, cuentas con muchas opciones y personajes a elegir, cambiar, retirar y distintos equipos de las diferentes conferencias para hacerlo más real. Pero lo que podemos observar en este título es que los movimientos de los jugadores son más fluidos y los personajes están mejor hechos. También cuentas con la opción de editar a tus jugadores profesionales. Y es para cuatro jugadores simultáneos.

## NFL Quarterback Club 98

**(1 a 4 Jugaores, Futbol Americano, Controller Pak)**




Porque también el Futbol Americano cuenta, tenemos dentro de la lista a NFL Quarterback Club 98. Aquí puedes manejar a los equipos desde los zapatos de un entrenador profesional. Como siempre, puedes cambiar muchas opciones que le darán vida al juego, algo muy padre son los estadios que tienen ambientes diferentes, puede llover, estar soleado, nublado. Pero lo mejor es que puedes crear no sólo a un jugador, sino a un equipo completo. Los gráficos aquí son impecables.



## Pilotwings 64

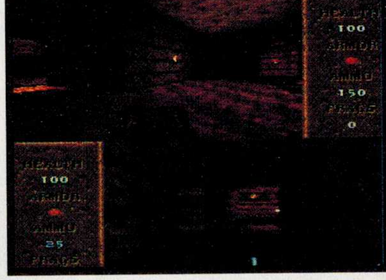
**(1 Jugador, Simulación, batería)**




Este juego tuvo tanta aceptación cuando salió para el SNES que Nintendo decidió lanzarlo para el N64 con todas las mejoras que le pueden poner, los escenarios son en tiempo real, puedes elegir a uno de varios personajes y como siempre, debes usar distintos aviones, helicópteros y otros vehículos para cumplir con las misiones. Es todo un clásico.

## Quake

**(1 ó 2 Jugadores, Primera Persona, Controller Pak)**



Aquí tenemos otro juego de primera persona de nombre Quake. Este es un título bastante entretenido y con un toque medio escabroso. Pero es muy bueno en si. Cuentas con varios tpos de armas y pistolas para derrotar a tus enemigos y lo mejor de todo es que puedes jugarlo con un cuate porque tiene modo de Vs.

## San Francisco Rush Extreme Racing

**(1 ó 2 Jugadores, Primera Persona, Controller Pak)**




La velocidad no tiene barreras en este juego, donde si no te alcanza la pista, puedes hacer espectaculares atajos y tomar rutas variadas. Con un tipo de carreras real, pero con sus excepciones, San Francisco Rush Extreme Racing es uno de esos títulos en los que te clavas. Y más cuando tratas de encontrar todas las llaves que te abren los coches secretos.

## Star Fox 64

### (1 a 4 Jugadores, Acción, batería)




Este es uno de los preferidos de todos, Star Fox 64 llevó el concepto de los "Shooters" más allá de lo imaginado, fué el primer videojuego en tener cerca de 30 minutos de diálogos con voces digitalizadas y además las misiones toman diferentes direcciones dependiendo de tus logros o derrotas durante el juego. Se dice que este es el juego que parece película, lo increíble del asunto es que esta promoción de Gamela es con el Star Fox que incluye el Rumble Pak (este fué el primero que lo usó) sin aumentar en nada su precio en comparación con lo otros cartuchos. ¡A esto le llamamos apoyo a los videojugadores!



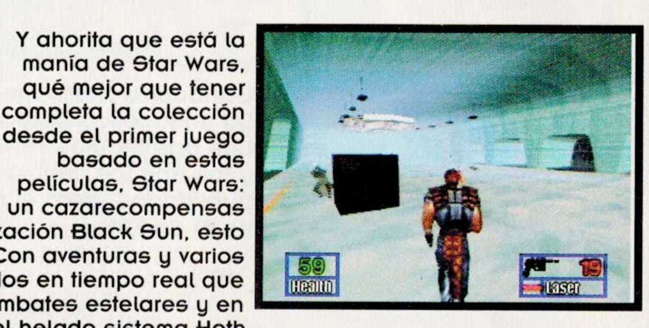
## Star Soldier Vanishing Earth

### (1 Jugador, Acción)

Y hablando de shooters, aquí tenemos uno que conserva magníficamente los elementos de los shooters tradicionales, para todos aquellos que gozamos poniéndonos nostálgicos con este tipo de juegos, aquí está Star Soldier Vanishing Earth. Aquí la vista es por arriba y tienes muchos ítems que te dan distintos tipos de disparos para acabar con el enemigo, las gráficas están muy bien y la música está pegajosa, este es un juego que te recomendamos mucho.

## Star Wars Shadows Of the Empire

### (1 Jugador, Aventura, batería)




Y ahorita que está la manía de Star Wars, qué mejor que tener completa la colección desde el primer juego basado en estas películas, Star Wars: Shadows of the Empire. Aquí tomas el papel de Dash Rendar, un cazarecompensas que ayuda a la rebelión (y al imperio) a destruir la organización Black Sun, esto pasa enmedio de el episodio 5: The Empire Strikes Back. Con aventuras y varios modos de cámara, debes llevar a Dash a través de los mundos en tiempo real que están muy bien hechos. También pilotearás naves durante combates estelares y en la ya conocida batalla en el helado sistema Hoth.




## Tetrisphere

### (1 ó 2 Jugadores, Puzzle, Batería)

El clásico juego de puzzle esta vez fue llevado demasiado lejos. Esta modificación del estilo de jugar Tetris jamás será olvidada, pues en esta ocasión debes ir lanzando las piezas de manera que concuerden con las piezas que se encuentran sobre la esfera, al ir desapareciendo las piezas, vas acabando con la esfera y luego debes rescatar robots que están dentro o simplemente acabar con todo.

## Top Gear Rally

### (1 ó 2 Jugadores, Carreras, Controller Pak)




Este también es un clásico de SNES, se lanzaron varias secuelas de él y cuando llegó al N64 sufrió un cambio un poco drástico, ahora debes conducir vehículos en carreras no tan sofisticadas, pero aunque diferente, este juego está muy bien realizado y muy realista, pero debes practicar mucho para acostumbrarte a la movilidad y a los diferentes terrenos del juego.




## War Gods

### (1 ó 2 Jugadores, Pelea)

Aunque no lo parezca, este es un juego que consideramos mal valorado, pues fue el primero que introdujo los escenarios en tercera dimensión y los elementos que lo conforman, debemos recordar que si no fuera por juegos como estos, no tendríamos los títulos que jugamos hoy en día y mucho menos los que vienen. Con mucho parecido a Mortal Kombat, tienes movimientos especiales, combos e incluso fatalities para terminar con tu oponente, sólo que aquí peleas con los dioses.

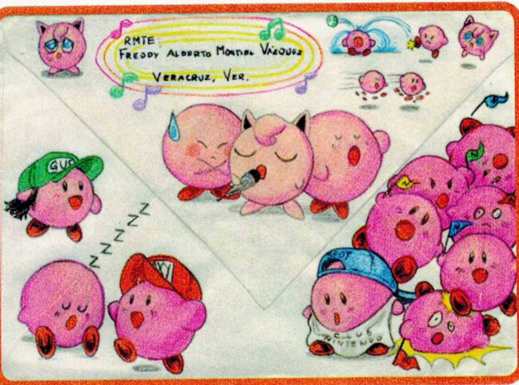
# ULTIMA PAGINA

## Arte en Sobres

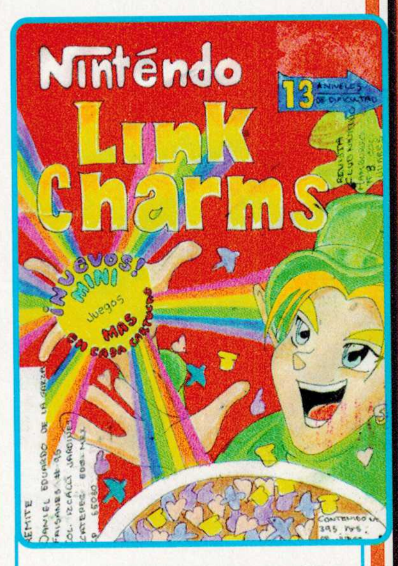
¡Vaya! Al parecer muchos lectores se tomaron mucho a pecho lo que dijimos el mes pasado acerca de que no mandaban dibujos, pues ahora sí recibimos muchos y muy buenos, aunque como que todavía falta que se animen más chavos a dibujar en sus sobres... ¡Ánimo!



Freddy A. Montiel Vázquez
Veracruz, Veracruz

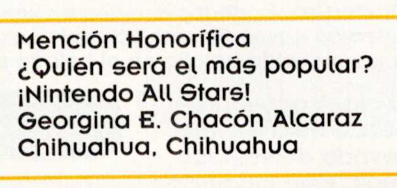



Ganador de este mes
La unifacética Zelda - El multifacético Kirby
Los dos dibujos venían en el mismo sobre y los dos los creímos dignos de ser publicados, pero el mejor definitivamente es el de Kirby.




Mención Honorífica
¿Un desayuno completo?
Daniel E. de la Garza
Ecatepec, Edo. de México





Mención Honorífica
¿Quién será el más popular?
¡Nintendo All Stars!
Georgina E. Chacón Alcaraz
Chihuahua, Chihuahua

## Los Grandes de... Japón

(Fuente: The 64 Dream)

1) Pokémon Pinball (Nintendo)
2) Power Pro Kun Pocket (Konami)
3) Pokémon Card GB (Nintendo)
4) Yuu Gi Ou Duel Monsters
5) Dragon Quest Monsters: Teri no Wonder Land (Enix)
6) Pocket Monster Pikachu (Nintendo)
7) Beat Mania GB (Konami)
8) Hamster Paradise (11)
9) Megami Tensei Gaiden Last Bible II (Atlus)
10) Zelda No Densetsu: Yume O Miru Shima DX (Nintendo)

## Reset

Este mes sí que estuvo variado, ¿no crees? Sin embargo, el próximo número será más versátil, pues veremos títulos como el violento y fuera de lo común Carmageddon (N64), el no menos original y miniaturezco Hot Wheels (N64), la secuela del simulador que a muchos encantó y a muchos otros desagradó Nascar 2000 (N64), la carta fuerte de Ubi Soft y uno de los mejores juegos de este '99 Rayman 2 (N64), el mil veces retrasado Harrier 2001 (N64) (que a lo mejor se tenía pensado llamarse Harrier '96), un nuevo título del deporte rudo NFL Quarterback Club 2000 (N64) y otro título deportivo Hyper Olympics (GB). Así que ya sabes, el mes que entra no te puedes perder Club Nin, porque aparte de los títulos ya mencionados, tendremos más sorpresas, además de las secciones que ya conoces, como Dr. Mario, S.O.S., etc. ¡Nos vemos en Septiembre!




MARCOS PALAFOX LAMAS
LUIS M. GONZALEZ HERNANDEZ
ADOLFO ZEEVAERT Y RIZAN
LUIS E. ROJAS BUENO




ADRIAN BATIZ PEREZ
ALFONSO PEREZ LEUCONA
ANDRES ZAMUDIO RODRIGUEZ
ANTONIO GARCIA FRANCO
EDUARDO BARILLA S. CORTES
EDUARDO HERRERA MERINO
EMMANUEL MARIN VALDEZ S.
ERNESTO GONZALEZ TREJO
EVERARDO M. MONROY TELLEZ
FERNANDO A. PEDRERO MONTIEL
FERNANDO F. AGUILAR VELAZQUEZ
JOAQUIN A SALAZAR O.
JUAN M. NOVOA AGUILAR
MARINO LUNA ESPINOZA
MARTIN ABREU ZAVALETA
RENE CUEVAS LOPEZ
SEMYASE ANDRADE G.
SERGIO A. V. HERNANDEZ

GRACIAS A:

A.Z.O.R
AARON MONTOYA SALADO
ABEL JONATHAN ESTRADA S.
ABRAHAM M. HERNANDEZ ARROYO
ADOLFO MAYO MARTINEZ
ADOLFO R. MARQUEZ R.
ALAN CHRISTIAN ARELLANO G.
ALAN E. VEGA PASOS
ALAN M. RODRIGUEZ ROCHA
ALBERTO A. ORTEGA DE LUCIO
ALBERTO GONZALEZ
ALBERTO MARANA MATA
ALBERTO OVIEDO
ALDO Y VLADI
ALEJANDRO DE JESUS LOPEZ B.
ALEJANDRO DE LA ROSA
ALFONSO CEDILLO RIVERA
ALFONSO NUNEZ HERNANDEZ
AMANDO J. HURTADO AMIGON
ANGEL RAMIREZ GUZMAN
ARLAE PEREZ PERALES
ARMANDO MENDOZA ZIRES
ARMANDO V. 2000 A. Z.
ARTURO ESCARTIN CHAVEZ
ARTURO SOTO VAZQUEZ
ASIS ANTUAN BENAVIDES R.
AZAF MORENO TORRES
BENJAMIN TOVAR CISNEROS
BIO
BUG ONEX
CARLOS A. SOLORZANO SOLORIO
CARLOS D. HERNANDEZ VELASCO
CARLOS E. MARTINEZ MORALES
CARLOS F. MORAN RIOS
CARLOS GARIBAY H.
CARLOS ORDONEZ ARCILLA
CARLOS SANCHEZ
CARLOS U. OBIEDO DIAZ
CAROLINA RAMIREZ CARBALLIDO
CESAR D. JUAREZ DIAZ
CESAR E. HERNANDEZ
CLAUDIA J. RAMIREZ ESPARZA
CLEMENTE PARRA HERNANDEZ
CUAHUTEMOC NAVARRO MATA
CHRISTIAN A. VILLA PEREZ
CHRISTIAN FOREVER
CHRISTOHER MUNGUIA MARTELL
DAN PINEDA
DANIEL A. OLIVARES
DANIEL ALVAREZ RAMIREZ
DANIEL PICOS SALAS
DANTE G. VELAZQUEZ TAPIA
DAVID ASH
DAVID G. ABREGO LARES
DIANA VELAZQUEZ MANDUJANO
DIEGO A. DUENAS
DIEGO ALBERTO RUVALCABA H.
DIEGO PEREZ PERALES
E.M.L.
EBER AGULA CORTEZ
EDER AZAEL IBARRA P.
EDGAR F. MORA LOPEZ
EDGAR TELLEZ T.
EDUARDO DIMITRI ACOSTA
EDUARDO GUATI ROJO H.
EDUARDO M. LOPEZ DE LEON
EDWIN RIVERA PINEDA
EFRAIN DE JESUS RODRIGUEZ M.
EFRAIN MEJIA RANGEL
ELIAS PORTILLO HERRERA
EMANUEL LOPEZ CHAVEZ
EMILIO HUMBERTO CARDENAS C.
EMMANUEL DUENAS AVALOS
EMMANUEL EFREN CANALES I.
EMMANUEL VALDES RAYAS
ENRIQUE GONZALEZ
ERIC A. MARTINEZ GONZALEZ
ERIK GARCIA DEL CASTILLO
ERIKA G. AVILA BRIBIESCA
ETIENNE LOCKE IBARRA
FEDEDERICO CHOPIN GACHUZ
FELIPE GARCIA CHACON
FERNANDO I. COLLAZO M.
FERNANDO MADRIGAL CASILLAS
FRANCISCO HERNANDEZ
FRANCISCO I. VALENCIA G.
FRANCISCO MACIAS SEGOVIA
GERARDO A. MONTES MUNOZ
GERARDO CRUZ FAUSTO
GERARDO RAMIREZ MACHADO
GERARDO RUIZ DAVID
GERMAN LOPEZ MONTENEGRO
GUILLERMO GARCIA MALO C.
GUSTAVO AGUILAR OBREGON
GUSTAVO G. TORRES CUEVAS
GUSTAVO GONZALEZ ARISTA
GUSTAVO LOPEZ V.
GUSTAVO URIAS MARTINEZ
HECTOR E. LOPEZ M.
HECTOR M. ALCALA C.
HECTOR MANUEL GUTIERREZ
HECTOR S. HERNANDEZ SANCHEZ
HOLDGERT IDVANI H. P.
HUGO A. VALDES MARTINEZ
HUGO A. VAZQUEZ FACUNDO
HUGO AGUILAR DIAZ
IGNACIO ARCOS JARAMILLO
IRVING RIVERA GARCIA
ISRAEL RAMIREZ ESCOBEDO
IVAN GUTIERREZ ARGüELLO
IVAN J. LUNA OLIVO
IVONNE A. CORONADO RUELAS
J. ORLANDO E.P.
JAIME E. PEZZINA Q.
JAIME I. MORA REYES
JAIME ROSAS RAMIREZ
JAIR PEREZ PERALES
JAMES ZAVALA CHAVEZ
JAVIER G. VALENZUELA OBESO
JENNIFER JIMENEZ RUIZ
JESSICA OGAZ SANCHEZ
JESUS A. GUERRERO
JESUS ALEJANDRO
JESUS AVITIA RODRIGUEZ
JESUS G. CHACON P.
JESUS HOMERO LOPEZ C.
JESUS MENDEZ G.
JESUS PEZZINA QUINTANILLA
JOEL A. CASTANEDA HERNANDEZ
JONATHAN J. OROZCO CAMACHO
JONATHAN LEAL RODRIGUEZ
JONATHAN MARTINEZ
JORGE A. GARCIA FRANCO
JORGE E. ALANIS MEDINA
JORGE E. GUZMAN LOPEZ
JORGE GARCIA DURAN
JORGE LUIS HARO
JORGE M. GARCIA LOPEZ
JORGE SABINO MARTINEZ REYES
JOSE A. OROZCO CHAPARRO
JOSE AMADOR GARCIA
JOSE D. OROZCO LOPEZ
JOSE E. ANAYA RODRIGUEZ
JOSE EMMANUEL
JOSE GUADALUPE MONTAÑEZ
JOSE J. N. M.
JOSE L. RAMIREZ ESPARZA
JOSE M. CABRERA MIRANDA
JOSE M. CRUZ MUNOZ
JOSE MANUEL HERNANDEZ C.
JOSE R. BALLESTEROS VIDAL
JOSE R. GARCIA LUNA
JOSE ROBLES N.
JOSE SALOMON SALINAS B.
JOSUE ESCOBEDO CAMILLI
JOSUE X. MORALES ARIAS
JUAN A. JUAREZ DIAZ
JUAN A. VALDEZ R.
JUAN ARTURO GONZALEZ
JUAN C. CARRIZALES RAMOS
JUAN C. IBARRA IBARRA
JUAN CARLOS "BEBE" R.
JUAN DE JESUS BERNAL
JUAN I. MUNOZ ROMERO
JUAN J. CARRILLO AVALOS
JUAN L .AGUIRRE C.
JUAN PABLO MORENO
JUAN RAMOS CONTRERAS
JULIAN E. ALAMILLA GALINDO
JULIO C. RESENDIZ VAZQUEZ
JULIO CESAR ALEMAN
JULIO CESAR RENTERIA P.
JULIO ELIV ARIAS R.
JULIO MORALES VIZCAYA
KAREL
KAREN C. SUJO CONTLA
LEONARDO R. GONZALEZ DIAZ
LEONEL DENEB SANCHEZ C.
LUCIA A. RODRIGUEZ G.
LUIS A BADILLO PUENTE
LUIS A. RODRIGUEZ T.
LUIS A. ROJAS C.
LUIS A. VELAZQUEZ MANZO
LUIS ALBERTO ARIAS G.
LUIS ANGEL SUAREZ R.
LUIS D. CUELLAR GARRIDO
LUIS E. PALOMERA M.
LUIS ENRIQUE ( CHOKY )
LUIS FERNANDO JIMENEZ
LUIS P. AGUILAR RODRIGUEZ
MANUEL BURGENO R.
MANUEL DE JESUS TEJEDA A.
MANUEL GOMEZ PULIDO
MANUEL J. VALENZUELA VIVAS
MANUEL J. M.
MANUEL MORALES PACHECO
MARCO A. ARQUEZ SUASTE
MARCO A. LOPEZ VIDAURRI
MARCO A. PEREZ PASTEN S.
MARIA CASTILLEJOS ALVAREZ
MARIA GUADALUPE CHOPIN
MARIA I. PINTOR MONROY
MARIO A. ALCALA TORRES
MARIO C. HOYO GARCIA
MARIO GABRIEL LICEAGA M.
MARIO TRIGO GARCIA
MARIO VALENZUELA MORENO
MAURICIO LUGO GONZALEZ
MAURO PAVEL CONTRERAS
MAXIMILIANO PALACIOS
MIDORI GASCA GONZALEZ
MIGUEL A. CANDIA DE LA GARZA
MIGUEL A. DUENAS ZUNIGA
MIGUEL A. PAZ C.
MIGUEL A. RUBIANO MURILLO
MIGUEL ANGEL HERNANDEZ
MR. XX ?
NICOLAS ISMAEL MANRIQUEZ M.
OLMO I. FRANCO CERVANTES
OMAR YUSEF TERRON A.
OSBALDO FERNANDEZ DIAZ
OSCAR DE LA GARZA PINEDA
OSCAR E. VAZQUEZ LOPEZ
OSCAR M. MONTIEL MALDONADO
OSCAR O. FLORES GONZALEZ
OSIEL BOJORQUEZ ALVARADO
OSVALDO LEON V.
PABLO D. ROSALES DIAZ
PABLO MAYE
PABLO NORBERTO VELASCO (KAF)
PATRICIA ACEVEDES AGUILAR
RAFAEL MAURICIO HERNANDEZ M.
RAMON FLETES S.
RAUL A. QUINONEZ URIBE
RAUL I. JIMENEZ ULLOA
RAUL ONTIVEROS MEZA
RAUL R. DIOSDADO SANCHEZ
RENATO GARCIA HERNANDEZ
RENE A. NAVARRO BALTAZAR
RICARDO CERVANTES ALVAREZ
RICARDO CURIEL PRECIADO
RICARDO CHAPA RODRIGUEZ
RICARDO NALES AMATO
RICARDO ORTEGA MAGAÑA
RICARDO RAMIREZ MUNOZ
RICARDO VALDEZ
RICARDO VALLE RUBIO
RICARDO VAZQUEZ G.
RIGOBERTO GUERRA LONGORIA
ROBERTO IVAN RAMOS I.
ROBERTO MERCADO MARISCAL
ROBERTO R. RAMIREZ CABALLERO
RODOLFO GARCIA GUEVARA
ROGELIO JUAN DE DIOS
ROSARIO DE JESUS ROJAS C.
RUBEN A. ESTEBAN RUIZ
RUBEN SALINAS SALAZAR
RUTH IVONNE VALENZUELA
SABAS A. FELIX NIEBLAS
SALVADOR CAMACHO REYES
SANTIAGO ZARCO MENDOZA
SERGIO I. MONTOYA R.
SERGIO ILIZALITURRI RAMOS
T.N.T.
VICTOR ALEJANDRO G. M.
YAIR M. MARTINEZ REYES
YANDERI MONSERRAT
YESICA I. LEYVA CAMPOS




AARON LOPEZ VAZQUEZ
ALEXIS ADAD
ANDREA GONZALEZ LOYOLA
DANIEL F. LOPEZ ACOSTA
FABIAN A. VALDES GOMEZ
GUSTAVO A. BARRON F.
ILITCH M. FISHER ARELLANO
JAVIER GUERRA PUENTE
JOSE ALONSO LOPEZ L.
JOSE DOMINGUEZ D.
LEONARDO R. GONZALEZ DIAZ
MARCOS G. VILLEGAS
MARIELL A. S.
MARIO MARTINEZ MALDONADO
MIGUEL ANGEL POSADA G.
OCTAVIO LUGO SILVA
OMAR MARTINEZ M.
RAFAEL SAINZ BARRADAS
RAYMOND SARRAFAT PONCE


PUEDES VIVIR
ENCADENADO
AL DICTADO
O PUEDES
LIBERAR
TU IMAGINACIÓN.
SHOCK
CREA TU PROPIO LENGUAJE.
Acetato protector
Espiral metálica
Seguros en las esquinas
COPAMEX